Insert Coin
$4,90
¡MÁS PÁGINAS!
TOP Kids CLUB
Año 3
Nº 32
$ 4,90
UN HÉROE INMORTAL
SPIDERMAN
Material escaneado por: JTKC para TOPKIDSCLUB
RAIN
PARA PC, PLAYSTATION, MEGA DRIVE Y SNES
A LA CANCHA, CON EL FIFA 97
UN ENIGMA DEL KOMBATE
PARTICIPÁ DEL CONCURSO
100 $ POR UNA CARICATURA

¡TAMBIÉN TE QUIERE HACER UN REGALO DE NAVIDAD!

5 TOP KIDS A SÓLO $5,50

INSERT COIN

Material escaneado
por: JTKc
para
TOPKIDSCLUB

OFERTA LIMITADA POR ESTE MES.
PEDÍSELA YA EN A TU KIOSQUERO.

CONTENTS

Editorial
Samalús S.A.
Pinto 3574 (1429)
Capital Federal
Tel: 541-8243

Idea original
Julio Miarnau
Editor responsable
Ángeles Miarnau
Director
F. Ariza
Redacción
Victoria Aranda
Arte e Ilustraciones
Marcelo Regalado
Gustavo Regalado
Fotografía
Norberto Gardella
Marketing
Stéphane Le Corguillé
Coordinación general
Daniel Le Corguillé
Fotocromía
P. Castro Fotocromos S.A.
Av. Entre Ríos 1655
Tel:304-3212
Impreso el 1 de diciembre de 1996 en los talleres de IPESA (Magallanes 1315 Cap.Fed.
TE: 303-2305 al 10)
Distribución Capital y Gran Bs.As.
Ayerbe y Asociados
(E. de Luca 1650
Cap.Fed. TE: 941 7444)
Distribución Interior
Disa (Pte. L. S. Peña 1836)
TE: 304 9377
Colaboradores
Tef-As- Los tres Mosqueteros:
Nicolás, Esteban y Cristian
Corrección
Melanie Le Corguillé
Archivo
Sebastián Raineri

Nº de propiedad intelectual 375. 521
Todas las marcas y nombres mencionados son ® y ™ y están registrados a nombre de sus respectivos dueños.

Material escaneado por: JTKC para /TOPKIDSCLUB

Un año a todo Top Kids

Con tantos "aguantes" y buenas ondas que mes a mes recibimos de nuestros lectores, no fue tan difícil bancarnos este ´96,calificado por muchos como uno de los años más "heavies" de los últimos tiempos. Gracias a todos ustedes, los lectores de Top Kids, hoy podemos estar pensando en el champán y planificando un 1997 que, prometemos, se va a venir con todo. Como un mínimo anticipo de que no mentimos, les dedicamos este adelanto del último número del año que está -modestamente- una masa total. Mirá: por empezar, tenemos un balance de lo mejor en materia de games que salieron desde diciembre del ´95, exactamente de un año atrás a esta parte. Y, para que no te tomes el trabajo de averiguar los precios de los mejores cartuchos o CD-Roms, Top Kids lo hizo por vos... Como para que si veas algo que te interesa se lo sugieras a Papá Noel, ¿vio?. Además, te anticipamos parte de lo que será el ´97 en el mundo del videogame con cuatro novedades que se las traen...¿Un anticipo desde aquí? El FIFA ´97 que se viene para distintas consolas (PC CD Rom - Playstation - Saturn - SNES y Mega Drive). Pero sabemos que querés más. Por eso, amén del Informe Especial, las noticias Top Secret y los juegos del mes, seguimos con el concurso de caricaturas por 100 $ (apurate a mandar la tuya), todas las noticias del rock que a vos te interesan y las páginas malditas como para que mantengas en línea tus neuronas ahora que no hay colegio.
Y hay más.... Pero vas a tener que descubrirlo vos solito. ¿Te alcanzará todo el mes para leer esta nueva Top Kids con más páginas? Escribinos y no dejes de contarnos...

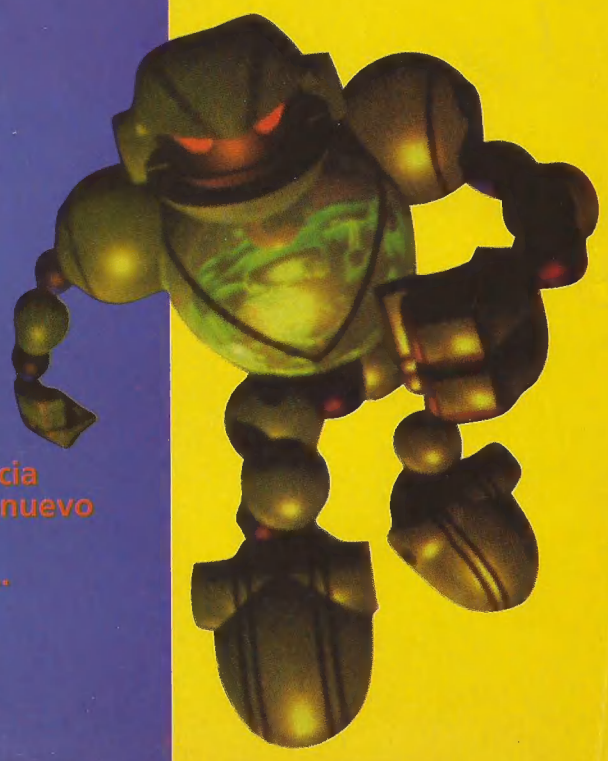
Game directory

5.- Tomas y movimientos especiales de Rain
6.- Juego del mes Arcade: Sega Touring Car Championship
8.- Juego del mes SNES: Donkey Kong Country 3
10.- Top Rankings
12.- Top News:Vector Man 2 (Sega Genesis),Wipeout XL (Sony Playstation), Pray for death (PC) y FIFA ´97 (PC CD Rom - Playstation - Saturn - SNES y Mega Drive).
16.- Balance del año Top Kids
26.- La página del lector
37.- Top Wins
38.- Top Tricks
42.- Noticias Top Secret
46.- Informe Especial
50.- Top Questions
61.- Tomas y Movimientos de Ermac

Secciones

4.- La historia de Rain
20.- Tutti Frutti
22.- Las páginas malditas
24.- Bla, bla, bla
25.- Clasi games
27.- Nabos & Nabas
28.- Cupones
29.- Nuevo Comic: Kung Lao
44.- Top Sport
45.- Movemos
48.- Top Rock
54.- Primera Mención del III Concurso de Comics - Ciencia Ficción, por Ezequiel Barrionuevo y Fernando Bartolucci
56.- Los héroes nunca mueren... Y los villanos tampoco.
58.- Los Artistas
60.- La Historia de Ermac

El Dire



RAIN

Otro ninja se suma al klan del MK. Esta vez, es el turno de Rain, uno de los más misteriosos personajes, prácticamente recién arribado al kombate.

Guerrero de pocas palabras, poco y nada es lo que se sabe de este luchador con atuendo color violeta, cuyo nombre puede traducirse al buen castizo como lluvia. Aunque, para los que han tenido la oportunidad de luchar en su contra, aseguran que, más que lluvia, este Rain es una verdadera tormenta.

Poco se diferencia de sus compañeros ninja (Sub Zero, Scorpion, Reptile, etc.) en lo que a su apariencia se refiere. Por lo tanto, Rain es de complexión robusta, estatura media y rápido en sus movimientos. También es poco lo que se sabe acerca de sus intereses en el MK. Al parecer, todo indicaría que Rain pelea por las suyas, sin compartir ninguno de los intereses de los distintos ejércitos que pelean en el Más Allá. Sólo podemos decirles que, cuando se enoja, es feroz... y letal.

Material escaneado
por: JTKc
para
/TOPKIDSCLUB

Un personaje enigmático

Rayos y centellas

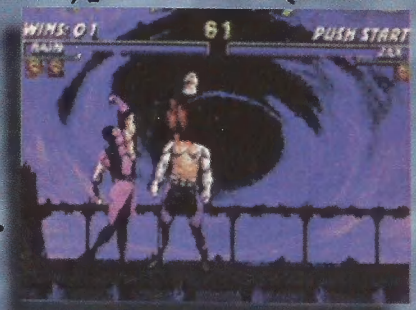
En cuanto a su carácter, podemos descubrirlo a partir de las tomas especiales que él realiza y que no son comunes en los demás luchadores que transitan el Outworld. Rain es "el" kombatiente ideal para ingresar al torneo. (si sos principiante, anotate con él). ¿Por qué? Porque sus kombos son relativamente fáciles de hacer y, además, están re buenos.
Si nos dedicamos a sus poderes, vale destacar que todos sirven para iniciar kombos. Por ejemplo, un rayo que cae sobre el adversario (también es una fatality); una bola que, cuando ataca el personaje, vos controlás para donde querés que vaya y una patada que hace que tu contrincante salga de la pantalla y aparezca por el otro lado.
Prueba de su ferocidad es la otra fatality que le saca a tu oponente la cabeza de un solo gancho; su animality, en la que se transforma en un elefante chiquitito y, con la trompa, sopla al personaje y hace que se le salga la piel y, por último, su frindship, con la que logra que se desate una tormenta.
Estamos en condiciones de afirmar -y seguro que vos ya te diste cuenta- que este personaje se encuentra en el MK 3 Ultimate de Arcade pero, si se puede elegir, es un misterio. (Hay un kombat kode que dice "You can find Rain in the graveyard", algo así como "Tú puedes encontrar a Rain en la pantalla de las tumbas". Además de esta pista, lo hemos intentado todo para que aparezca, pero sin resultados. Inclusive, los programadores no dieron noticias de Rain en esta versión. Todo indicaría que se trata de un preparativo para la salida de MK Ultimate en consolas y también el Trilogy). Un verdadero misterio que no nos extraña para nada viniendo de Rain, uno de los más enigmáticos personajes de este Mortal Kombat.

Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

tomas y movimientos de RAIN

*** Control ball:** abajo, diagonal abajo adelante, adelante y el botón de piña alta.
*** Lighting:** atrás 2 veces más el botón de piña alta.
*** Roundhouse:** atrás y el botón de patada alta.

Kombo 1: piña alta 2 veces, piña baja y piña alta.
Kombo 2: patada alta, patada alta, patada baja, patada alta, atrás, patada alta (si sos rápido, cuando tu enemigo aparezca por detrás tuyo, podrás volverle a pegar una nueva patada giratoria y repetirlo un par de veces más).



Material escaneado por JTKC para TOPKIDSCLUB

VIDEO GAME

Arcade

TOURING CAR CHAMPIONSHIP

Recientemente, el programador Tetsuya Mizuguchi -conocido por su labor en arcades de Sega como el *Sega Rally* o más recientemente *Manx TT*-, ha inaugurado un departamento de desarrollo exclusivamente para la creación de games bajo su dirección. El primer fruto de este nuevo centro de programación al que llamaron AM Anex es esta joya del género de carreras: *Sega Touring Car Championship*.

PREPARADOS...

A pesar de los rumores que en un principio indicaban lo contrario, este game está realizado en el famoso model 2 de Sega (como el *Sega Rally y VF2*), y no en el model 3, la versión mejorada que se inauguró con el imponente *Virtua Fighter 3*. Sin embargo, esta vez se trata de una versión muy mejorada del Model 2.

STCC presenta una gran mejora con respecto al anterior esfuerzo del grupo, el Sega Rally. La diferencia se hace inminente, no sólo en el campo gráfico, sino también en la jugabilidad. Es el paso de progresión lógico con respecto a Rally.

"En Sega Rally el jugador manejaba principalmente solo, como en una competencia contra sí mismo y el tiempo", explica Mizuguchi. "En esta ocasión, habrá más autos en la carrera que se chocarán entre ellos, y esencialmente se interpondrán en el camino del otro. El aspecto competitivo será ampliamente mejorado."

La verdad es que el game es un juego mucho más competitivo que los otros esfuerzos del grupo, lo que le agrega aún más diversión a la jugabilidad. Sobre todo, si en los arcades te decidís a jugarlo con un amigo. Otro aspecto que notamos que se había mejorado

El realismo de los autos es impresionante. Aquí vemos dos de las opciones.

FICHA TECNICA:

Sega Touring Car Championship

Sistema:
Arcade (Model 2-Sega)

Jugadores:
1 - 8

Dificultad:
Ajustable

Podés ver las tribunas como si estuvieras en un autódromo. La foto muestra, además, las velocidades que alcanzan estas máquinas.

drásticamente es el de las posibilidades para los jugadores principiantes. Esta vez la línea de enseñanza es mucho más marcada que en el Rally, en el sentido que el game comienza fácil y gradualmente va enseñando al jugador técnicas para sortear obstáculos en zonas más avanzadas.

LISTOS...

El juego está basado en el tipo de carreras Touring Car, bastante popular en Europa y Japón. Es así como las pistas están situadas en países como Alemania y Finlandia, así como también en Japón. Otro de los aspectos interesantes es la variedad de autos a elegir. Hay cuatro tipos diferentes de coches: Un Mercedes AGM, un Alfa Romeo 155 V6 TI, un Opel Calibra V6 y un Toyota Supra GT. Algo que debemos destacar es que cada uno de estos autos se "sienten" muy diferentes al manejarlos. "Nuestra meta era hacer un juego con mucha 'gravedad' y gráficos 'pesados' para lograr un mayor realismo", finaliza el programador. Es claro a simple vista con solo jugarle que lo han logrado.

El game está ideado en un estilo similar a la serie Outrun. Esto quiere decir que para acceder a otra pantalla el conductor deberá arribar a la línea de llegada antes de quedarse sin tiempo. Además, el game esconde más sorpresas para jugadores avanzados, como por ejemplo el Time Attack.

El juego apunta fuertemente al realismo, y con este fin los programadores han recorrido varias zonas de los lugares en los que se desarrolla en busca de imágenes que logren capturar al máximo las verdaderas. "Viajamos a Finlandia y nos encargamos de tomar fotografías para luego recrearlas en el juego", nos cuenta Shioji, el artista gráfico del proyecto. "También me cercioré de mirar mucho los paisajes para luego recrear la misma atmósfera en la computadora. Lo más difícil es que todo parezca real".

El grupo también probó los autos para transmitir el sentimiento lo más exacto posible en las recreativas, así como también se grabaron los sonidos de las carreras y los motores reales.

¡¡¡YA!!!

El producto final es un juego de excepcional realismo, en el que los gráficos son increíbles y el sonido es demoledor. El control es más preciso que en el Rally (aunque aún no alcanzó la perfección), y realmente logra la sensación de la experiencia verdadera. La competencia entre muchos jugadores es de lo más adictiva (cosa común en arcades de Sega), y las pistas son variadas y bastante largas. Este es el comienzo perfecto para este nuevo departamento. Ahora ellos están comenzando a programar el model 3, más puntualmente *Sega Rally 3*. Al comentarle sobre esto a Mizuguchi se ve un resplandor en sus ojos y comenta: "Hasta ahora no hemos podido hacer niveles con nieve ni tampoco nocturnos con efectos impresionantes, pero con el model 3 esto cambiará. Nos podremos expresar con más eficiencia". Y si en *Top Kids* estamos seguros de algo, es que estas 'expresiones' combinadas con la potencia del model 3 tienen como límite el infinito. El futuro se ve grandioso...

Material exclusivo por: JTKC

¡Cuidado! Hay un auto detrás del tuyo que no parece dispuesto a dejarse ganar.

Esta vez la carrera se lleva a cabo en las calles de alguna ciudad europea.

Material escaneado
por: JTKc
para
/TOPKIDSCLUB

VIDEO GAME DEL MES SNES

DIXIE DOU

El regreso de los simios

Rare, la más grande editora de games que rompió con todas las barreras en el área de los 16 bits, vuelve a hacer de las suyas con un nuevo game para el sistema Super Nintendo. Estamos hablando nada más ni nada menos que de la secuela de la serie Donkey Kong Country.
Desde que Rare comenzó a programarlo -finales de 1995-, han estado experimentándolo y han logrado crear mejores métodos de compresión de memoria, lo que les permitió hacer gráficos aún más detallados que en las anteriores versiones. Esto es una buena noticia ya que, sino, Rare hubiera tenido que recurrir a un chip adicional, cosa que hubiese aumentado el precio del cartucho.
Como todos sabemos, los gráficos de este game están creados con la famosa técnica ACM (Modelado Avanzado por Computadora), lo cual permite tener unos gráficos totalmente tridimensionales y repletos de colores. Lo cierto es que los gráficos se ven mejor que nunca, detalle que salta a la vista al ver los fondos y las animaciones de los personajes, que tienen entre 30 y 60 cuadros por segundo.
Pero los gráficos no son todo lo que esta serie de games te brindará. La diversión y acción que se viven a lo largo de cada uno de sus extensos y variados niveles es realmente ilimitada. Si El Donkey Kong Country asombró, su continuación dejó satisfechas todas las expectativas que se tenían. Ahora es el turno del nuevo Donkey Kong Country 3 - Double Trouble.

Kiddy en una espectacular pantalla de agua.

Kiddy lucha desesperadamente por vencer a este gigante enemigo.

Uno de los tantos mapas que posee el game.

Dixie busca secretos en la jungla.

FICHA TECNICA:
JUEGO: Donkey Kong Country 3.
Sistema: SNES
Jugadores: 1
Tipo: Acción
Memoria: 32 megas

Una nueva aventura.

En esta nueva odisea no participan directamente los héroes de siempre - Donkey y Diddy Kong-, sino que ahora el protagonismo es para Dixie, el personaje femenino perteneciente al DKC2 , y para un nuevo

KONG'S BLE TROUBLE

GRÁFICOS	SONIDO	CONTROL	DIVERSIÓN
100%	90%	90%	100%

TOTAL 95%

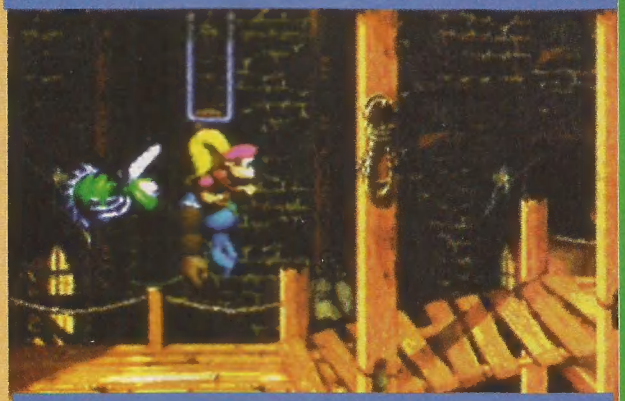
Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

mono amigo llamado Kiddy. Es un chimpancé bebé que te hará divertir mucho y que, además, es muy poderoso y ágil a la vez.
Los movimientos de ambos personajes son bastante parecidos a los de los otros juegos, pero en esta ocasión también se han incluido varias innovaciones. Por ejemplo, Kiddy tiene la habilidad de nadar sobre los ríos si saltás cuando rueda por la orilla. Los movimientos en equipo también han sido mejorados: Si Kiddy lanza a Dixie hacia arriba, la hará tomar mucha altura, lo que resulta ideal para agarrar items y para llegar a lugares altos. Y si Dixie lanza a Kiddy no tomará mucha altura, pero gracias a su peso, sí podrá atravesar partes frágiles del suelo. Por último, si Dixie arroja a Kiddy hacia adelante, éste rodará como si fuera un barril, cumpliendo también con las mismas funciones. Estos movimientos tendrán que ser muy conocidos por el jugador para llegar a completar todos los trucos del game (el 103%).

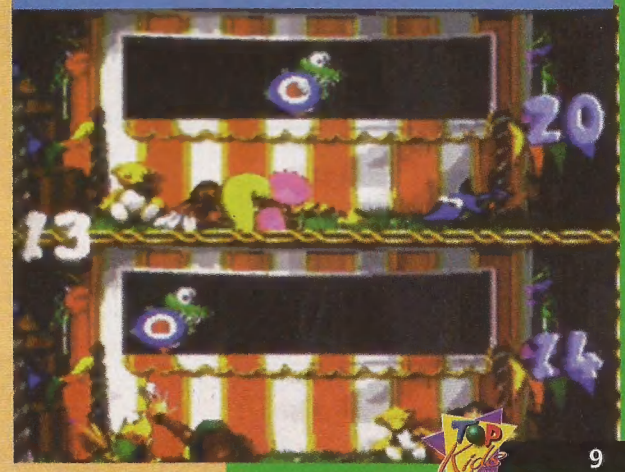
Esta es una pantalla que se desarrolla en la nieve.

La Kongmanía

En el game podrás encontrarte con distinos personajes como Funky Kong, el mono que te transportará a donde quiera que vayas con distintos vehículos como, por ejemplo, botes y trineos. Swanky será el encargado de presentarte las tiendas de bonus, que son muchísimas. Otros personajes como Ellie, un pequeño elefante, y Banana Bird te ayudarán de distintas maneras a lo largo del game. Por último, también tenemos a Wribkli, un viejo mono que estará en las pantallas para salvar el partido y a una familia de osos que viven dispersos en todo el territorio que recorrerás. Son trece y cada uno tiene distintas características y conocimientos que necesitarás para lograr tu objetivo.
La interacción con los mapas es muchísimo más grande que en los otros juegos. Los enemigos son totalmente nuevos, y junto con los jefes finales complicarán mucho tu aventura, principalmente porque los programadores los han hecho más inteligentes y malos.
Todo lo que queda por decir está dentro del cartucho disponible para la consola de 16 bits SNES. Este es un título imperdible, especialmente si jugaste a las otras dos versiones. No te lo pierdas.



Dixie está siendo lanzada por Kiddy



TOP RANKING

Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

1	MK3 Ultimate	IGUAL
2	Street Fighter Alpha 2	IGUAL
3	Donkey Kong Country 3	ENTRA
4	Super Mario RPG	BAJA
5	Revolution X	IGUAL

NINTENDO 64

1	MortalKombat Trilogy	ENTRA
2	Killer Instinct gold	ENTRA
3	Star Wars Shadow of the Empire	ENTRA
4	Wave Race	ENTRA
5	Super Mario 64	ENTRA

SONY PLAYSTATION

1	Crash Bandicoot	IGUAL
2	Speed Racer	IGUAL
3	X Men	SUBE
4	Resident Evil	BAJA
5	Formula 1	ENTRA

GAMEBOY

1	Pinocchio	ENTRA
2	DonKey Kong Country 3	ENTRA
3	Kirby;s Block Ball	IGUAL
4	Super Mario RPG	IGUAL
5	Revolution X	BAJA

MEGA

1	MK3 Ultimate	IGUAL
2	Sonic 3D	ENTRA
3	Toy Story	SUBE
4	Vectorman 2	ENTRA
5	Pocahontas	BAJA

Arcade

1	Virtua Fighter 3	ENTRA
2	War Gods	ENTRA
3	Street Fighter Alpha 2	ENTRA
4	Street Fighter & X Men	ENTRA
5	Virtua Strycker	ENTRA

PC

1	Command and Conquer Red Alert	IGUAL
2	Quake	IGUAL
3	Fifa 97	ENTRA
4	Bad Mojo	IGUAL
5	Formula 1	BAJA

Material escaneado
por: JTIc
para
TOPKID CLUB

3DO

1	Cyberdillo	IGUAL
2	Mortal Kombat 2	SUBE
3	Flying Nightmares	IGUAL
4	Po'Ed	BAJA
5	Wing Commander 3	BAJA

SEGA SATURN

1	Nights	IGUAL
2	MK III Ultimate	IGUAL
3	Virtua Cop	SUBE
4	Street Fighter Alpha 2	ENTRA
5	Earthworm Jim 2	BAJA

Ranking Latino

1	La montaña Sambayon	SUBE
2	Hasta Luis Miguel	IGUAL
3	Nada es imposible Ricky Martin	ENTRA
4	Dioga Los Auténticos Decadentes	ENTRA
5	E.D. Tabaré Gaira Samba	ENTRA

Ranking Nacional

1	La flor más bella Memphis la Blusera	SUBE
2	El Centauro Los Ratones Paranoicos	SUBE
3	El Farolito Los piojos	ENTRA
4	Tengo un misil en mi placard Soda Stereo	ENTRA
5	Dar es dar Fito Paez	BAJA

Ranking Internacional

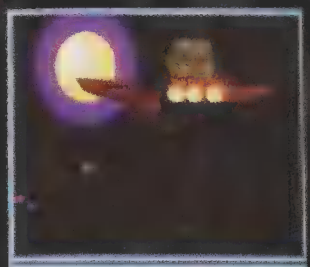
1	Ball's Breaker AC DC	SUBE
2	Cambiar el mundo Eric Clapton	IGUAL
3	You learn Alanis Morissette	BAJA
4	Soy libre para decidir The Cranberries	BAJA
5	Boogie Man White Zombie	ENTRA

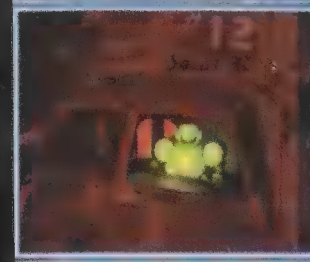
TOP NEWS
Material escaneado por: JTKc
VIDEOHOMEDISCLUB

SEGA GENESIS

VECTORMAN 2

El Genesis sigue vivito y coleando. Por un período de tiempo no se publicaron muchos juegos para el gran sistema de 16-bits de Sega, pero ahora todo parece estar volviendo a su curso. A decir verdad este sistema tiene cuerda para rato. Testimonio vivo de esta afirmación es el Nomad, Genesis portátil lanzado el año pasado y el Sega Channel, recientemente arribado a nuestro país. Y como si esto fuera poco, también lo es el tema al que nos referiremos en esta oportunidad: la vuelta del esférico personaje, el Vectorman 2.





Esta secuencia nos cuenta el principio del game.

ATERRIZAJE FORZOSO

Como con todos los personajes buenos, con una vez no es suficiente. Así, el juego abre con Vectorman trabajando duramente y, además, disfrutando de una vuelta por la enormidad del espacio con su nave de carga. Pero desafortunadamente, parece que hoy no es el día de suerte para el simpático trabajador verde, ya qué algo choca con uno de los costados de su nave que, a su vez, termina por caer a un extraño planeta ubicado en quién sabe qué galaxia.

Para complicarlo todo aún más, en este cuerpo celeste los habitantes no parecen ser nada amigables. Los aliens comienzan a destruir la nave de Vectorman, y éste emprende entonces su aventura adentrándose en los extraños sitios del planeta y, de paso, recolectando "photones". Las locaciones de esta travesía van desde nidos de insectos y fábricas de reciclaje, hasta un paseo en patines. También hay bonus rounds que hacen al juego bastante más variado.

La estructura general del game es igual que la anterior, incluyendo la magnífica animación del personaje y forma de control. Sin embargo, también hay nuevas armas para encontrar y utilizar, y nuevas formas en las que Vectorman se puede convertir. Esta vez, podrás utilizar características de enemigos que hayas derrotado para completar la aventura.

EL DIA DEL TRABAJADOR

Vectorman 2 pretende ingresar a tu Genesis desde principios de este mes con muchas mejoras en materia de efectos, pantallas y hasta quizás movimientos de las que nosotros probamos en la versión preliminar. Para sintetizar, podemos decir que es una gran alternativa para la gran cantidad de jugadores que no hayan emigrado aún a la era de 32 y 64 bits. Quizás mientras los 16 bits continuen sacando títulos como el Donkey Kong 3, Ultimate MK3, Sonic Blast y esta belleza, muchos no sientan la necesidad de hacerlo por un tiempo... Larga vida, entonces, a los gloriosos 16-bits (una vez más).

¿No nos creías lo de los "bichos"? Mirá, esta foto es sólo una pequeña muestra de los que contiene Vectorman 2

Como observarás, el juego mantiene muchas de las características de la versión anterior.

PRAY FOR DEATH

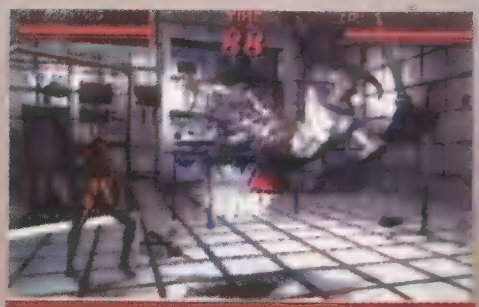
Se está por llevar a cabo un ataque final... ¡Guarda!

Lucha que sorprende

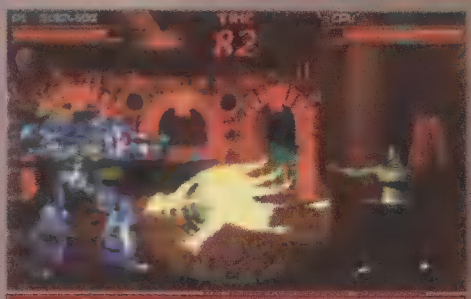
Un nuevo juego de lucha está prácticamente arribando a tu PC. De la mano de Light Shock -compañía bastante nueva en el mercado de los games-, Pray for Death debe luchar contra los prejuicios que caracterizan a este tipo de juegos. "¿Un game de lucha otra vez?", puede que se pregunten todos al observar la caja de este CD. Pero no es así. Todos creíamos que luego del MK 3 y Mortal Kombat 2, ningún juego de este estilo iba a poder superarlos. Pero, en esta ocasión, las expectativas que todos tenemos para un juego de lucha se encuentran ampliamente cubiertas. ¿Querés saber por qué?

Imágenes asombrosas

Lo primero que se destaca en PFD es la increíble calidad de gráfica que se observa en cada pantalla, basada, principalmente en juegos como Killer Instinct. Estos gráficos han sido creados en 3D con perfectos detalles y efectos de luces y sombras que le dan volumen a todo lo que ves en el monitor. ¡Se trata de gráficos renderizados!. Al igual que los gráficos, el modo de juego está basado en el KI. Los personajes se enfrentan en un round limitado por tiempo, donde luchan hasta agotar sus energías utilizando golpes y poderes especiales que son la excusa excelente para mostrar los efectos gráficos. Con decirles que se ha utilizado una capacidad cercana a los 200 megas exclusivamente para lograr esta calidad gráfica.


Dos contrincantes en plena lucha.

Acá tendrás la posibilidad de seleccionar un personaje.


La foto muestra uno de los tantos poderes de los luchadores.

Por otro lado, vale destacar que el juego utiliza resolución VGA, que amplía la gama de colores que habitualmente observás en un game de este tipo. Convengamos que el color siempre es un elemento atractivo en un videojuego.

Doce a la lucha

La computadora recomendada para disfrutar de este juego es, sin lugar a dudas, la 486 DX2 a 66 Mhz., lo que te permitirá tener velocidad y fluidez en los movimientos, lo que a su vez enriquece la jugabilidad.
En este punto, PFD sobrepasa todas las expectativas. Doce luchadores diferentes estarán disponibles a ser elegidos, y cada uno de ellos tendrá grandes cantidades de tomas y movimientos. También se han incluido los famosos combos, que son tan asombrosos como los del ya mencionado KI. Uno o dos jugadores será la alternativa de juego y, además, podrás seleccionar entre 6 modos de combate diferentes.
Para resumir, te decimos que todo es una masa en Pray for Death (plegaria para la muerte, en buen castizo). Por si faltaba algo, el sonido también es buenísimo y la acción que te muestra el game lo pone a la altura de los mejores en su rubro.

Más lucha: todo lo que le demandás a este tipo de juego.

Este es uno de los tantos cinemas que posee el game.

WIPEOUT XL

PLAYSTATION

Material escaneado por JTKc para /TOPKIDSCLUB

En esta pantalla podemos observar el ataque de un enemigo... ¡Qué cerca pasó!

Regresa la velocidad extrema.

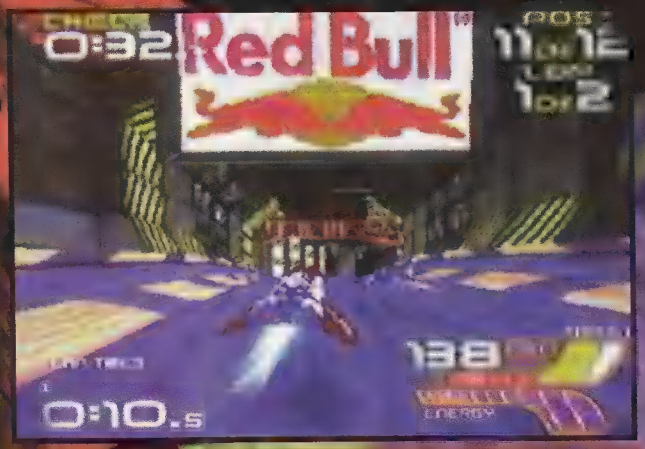
Psignosis, una nueva editora de videogames surgida hace poco tiempo, se puso manos a la obra para la segunda versión de un título que revolucionó el video game, casi un año atrás. Estamos hablando del espectacular *Wipeout*, un juego de carreras de naves que marcó la nueva generación de videogames apenas salió el sistema de 32 bits, Sony Playstation.
A este juego se lo comparó muchísimo con el superhit de 8 bits, *F-Zero*, perteneciente al Super Nintendo. Pero igualmente había una gran diferencia, casi abismal, en gráficos, sonido y velocidad.
Esta secuela al Wipeout se las trae, pero no la esperen tan "revolucionaria", como lo fue la primera versión. Lo cierto es que *Wipeout XL* es una mejora de la primera edición, con mejoras e innovaciones que vale la pena ver.

En pleno siglo XXI

Este game se desarrolla en el futuro cuando, supuestamente, los vehículos ya no funcionarán sobre ruedas, sino que volarán, y a velocidades inimaginables. Los vehículos que podrás elegir tienen una apariencia muy extraña, como de pequeñas naves aerodinámicas, repletas de armas y elementos para atacar y obstaculizar a sus adversarios. Estas naves han sido mejoradas ampliamente en esta versión.
Las pistas son totalmente nuevas. Han sido rediseñadas mediante la utilización de polígonos -al igual que los vehículos y todos los elementos móviles que aparecen en el game- y han sido recubiertas por texturas mucho más detalladas y realistas, que junto con la velocidad -que no pudo ser aumentada y es semejante a la de la primera versión- y la suavidad de los movimientos dan una sensación real y tridimensional a la vez. Esto ha sido enriquecido con la aplicación de efectos de luz y sombra, y con la inclusión de más objetos móviles en la pantalla.
Otras ampliaciones son los niveles y naves secretas, que en otro momento te diremos cómo utilizarlos, un nuevo modo de juego para dos jugadores simultáneos, nuevas barras de energía, y lo principal: la mejora de la inteligencia artificial de las naves enemigas que te causarán muchos problemas en tu camino.
El sonido sigue siendo tan bueno como el del anterior Wipeout, al igual que los efectos de sonido que se muestran (y oyen) tan futuristas -ruidos de naves, vehículos, máquinas, etc.- como los demás aspectos del game.

El futuro está cerca.

Psignosis se ha pasado con este nuevo título. Este juego es para los amantes del *F-Zero*, o para los que experimentaron la sensación que causa este tipo de games. Los que nunca lo han podido hacer, se lo recomendamos, y les remarcamos que presten atención a la acción, velocidad y efecto de gravedad que se transmite.
No se olviden: Wipeout XL, un game para tener en cuenta en el futuro...



Esta es otra de las tantas pantallas que posee este game.

En esta imagen podemos observar la complejidad de las pistas.

Aquí nos encontramos en una pantalla de nieve, luchando por sobrepasar a un adversario.

En esta foto estamos a punto de entrar a un túnel muy riesgoso.

Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

FIFA 97

El pelotazo

E.A. Sports se ha puesto nuevamente manos a la obra para producir su tercer game de fútbol: nada menos que el FIFA '97.
Todo comenzó en 1995 con lo que en ese entonces nos parecía una verdadera maravilla: el FIFA '95. Simples patrañas. Esa primera versión de este simulador de fútbol era mediocre y aburrido, comparado con el torneo edición '96. En esta segunda versión del FIFA, se puso en práctica el realismo total. Todo era verdadero: desde las tribunas cargadas de hinchas hasta los movimientos de los jugadores.
Pero el FIFA '97 también hace parecer prehistórico al hasta ahora revolucionario FIFA '96. ¿Por qué? Porque se han introducido mejoras en las animaciones y en la inteligencia artificial que permiten en el FIFA '97 una jugabilidad nunca antes vista en un simulador de fútbol.

Las mejoras

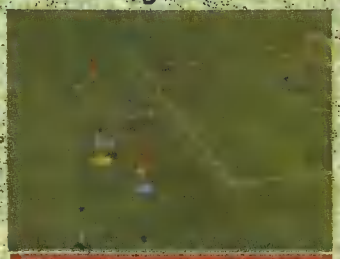
El FIFA '96 era perfecto -o por lo menos, eso creíamos- en lo que se refiere a la recreación de un juego de fútbol. Por esta razón, la editora decidió en esta oportunidad dedicarse a la parte jugable del game. La primera y más importante de ellas, es la inteligencia artificial que tienen los jugadores del equipo que responde a la máquina, sea ésta una PC o una consola. Esta inteligencia se debe al poderoso "engine I.A.", pieza que le brinda a los jugadores realizar movimientos claves en el desarrollo del partido.
Por otro lado, en este game hay que pensar las jugadas antes de llevarlas a cabo. Los jugadores conocen aproximadamente donde irá la pelota, razón por la cual el juego se torna más trabado y, en consecuencia, más entretenido, ya que tendrás que ingeniártelas para crear buenas jugadas y anotar tantos.
También influyen mucho las condiciones físicas de los jugadores. Por ejemplo, la velocidad, agilidad y dominio del balón, entre otras cualidades.

Torneo de estrellas

Los países del mundo presentan a sus equipos en este fantástico torneo. Cada uno tendrá sus propias figuras. Así las cosas intervendrán jugadores, por ejemplo, de la talla del brasileño Romario. Pero más allá de los nombres, lo masa de este game es que los movimientos de cualquier jugador son más realistas que nunca, gracias a la espectacular técnica "motion capture".
Si te interesa saber algo de la calidad gráfica de este game, te contamos que también se utiliza el "virtual stadium" que no es otra cosa que lo que te permite observar el estadio en movimiento total y absolutamente en 3D. Esta técnica ya había sido utilizada en el FIFA '96, pero ahora se ha ampliado el campo visual del jugador y, por lo tanto, la sensación es como si vos mismo estuvieras dentro del campo.

Los gritos de la cancha

El sonido de este FIFA '97 es estéreo en un televisor convencional. Te podés imaginar: espectacular. Pero más espectacular aún resulta si tenés un equipo que posea Dolby Surround. La sensación con esa máquina es idéntica a la que experimentás cuando estás cómodamente instalado en la tribuna o platea de tu estadio preferido.
Para finalizar, te contamos que FIFA '97 también se puede jugar por Modem, lo que te permite crear ligas de hasta 8 jugadores en red.
¿Qué más le podés pedir a un juego de fútbol? Nada. Absolutamente nada... Sólo que vayan pensando en la edición '98 que, seguramente, será mejor que ésta. Aunque no podamos imaginarnos cómo lo lograrán.


El jugador ensaya el centro con la intención de convertir.

Esta es una de las tantas pantallas de opciones que tiene este juego.

Aquí vemos el festejo de un gol, igualito que en el Apertura o el Clausura.

Lo más difícil en este juego es superar la agilidad y velocidad de los arqueros.

Podés observar el campo visual que posee el jugador.

LOS JUEGOS DEL 96

Top Kids Nro. 22

* Donkey Kong Country 2
SNES

El clan Kong regresó con más acción y plataformas que nunca. Gráficos impresionantes y la presentación de Dixie, fueron algunas de las características que hicieron de este título un ganador. ¿Jugabilidad? Al mejor estilo Nintendo y 32 megas de potencia combinados con la técnica ACM hicieron de la vuelta del gran gorila todo un acontecimiento. Precio: alrededor de 100$.

* Warioland
Virtual Boy

La contracara de Mario. El despiadado Wario entró de lleno a las 3D con un juego de plataformas que renovó un género muy explotado. 16 megas y la particular tecnología Virtual Boy combinados con un sinfín de situaciones -niveles bajo agua, desiertos y cuevas-, hacen del game una nueva experiencia. Tiene 15 niveles y una dificultad media/alta. Precio: 60$.

Top Kids Nro. 23

Saturn

Es la prueba irrefutable de lo que puede ofrecernos el Saturn. Una conversión que sorprende por lo fiel a su hermano mayor de los Arcades. Toda la lucha en 3D que hizo famosa a la serie. Los 10 personajes y los distintos escenarios, todos juntos, en tu living. El punto cumbre del planeta Sega. Precio:12$

Playstation

Una opción interesante con respecto a los demás simuladores de vuelo. Warhawk demostró que se puede hacer un juego realista que también contenga mucha acción y explosiones. Los efectos son en 3D y de primera calidad. Atardeceres y erupciones volcánicas que sacuden tu Playstation. Precio 115$

Top Kids Nro. 24

* Wing Commander IV
PC

La revolución en tu PC. La cuarta parte de este game se hizo esperar pero, una vez lanzada, significó un cambio en cuanto a la calidad en el género de aventura gráfica. ¿Por qué? Calidad cinematográfica de primer nivel, una historia atrapante y luchas intergalácticas hicieron del Wing Commander IV un clásico. La dificultad es media/alta. Precio: entre 120$ y ¡50$

* Mortal Kombat 3 Ultimate
Arcade

La reinvidicación de la serie que dejó contentos a todos los mortalmaníacos. El regreso de los personajes más solicitados (Kitana, Scorpion), nuevos escenarios y más secretos que nunca hicieron de este título algo imperdible. Más dificultad y horas de kombate aseguradas en los arcades.

Top Kids Nro. 25

* The 11th. Hour
PC

El horror invadió las computadoras en lo que fue, quizás, la secuela más esperada del año para la PC. La continuación de la novela que cautivó (o asustó) a millones, con giros argumentales sorprendentes. El estilo es raro: una especie de puzzle que exprime tus neuronas a medida que se descubren los secretos de la horrorosa mansión. Viene en 4 CD Roms y la editora es Trilobyte. Precio: entre 120$ y 150$

* Marvel Super Heroes
Arcade

Para los amantes del comic, la empresa Capcom creó este game con todos los personajes más populares de las historietas (Spiderman y El Increíble Hulk son algunos de ellos). Con movimientos y tomas especiales que llenan la pantalla de color y sistemas de ataques innovadores, Marvel Super Heroes se gana la aprobación de los gamemaníacos en el mundo entero.

Top Kids Nro. 26

* Destruction Derby
Playstation

Un literal "vuelco" en el género de carreras, este game presentó la original premisa de "si no lo paso, lo destruyo". Efectos realistas, pantallas en diferentes condiciones climáticas y distintas localidades, crean un aspecto gráfico de altísima calidad. Es para 2 jugadores, y lo divertido es hacerse de goma contra prácticamente todo. Precio: 60$

* Street Fighter Alpha 2
Arcade

La leyenda de Street Fighter continuó en la búsqueda por el preciado "3". Street Fighter Alpha 2 es, sin duda, una de las obras cumbres del género y otro de los éxitos de Capcom. La combinación de personajes clásicos -como Ryu y Zangief- con nuevos protagonistas -como Gen y Sakaru-, hacen del enorme plantel de 18 luchadores un juego digno de mención.

Top Kids Nro. 27

* Super Mario RPG
SNES

De los pocos games RPG lanzados en el ´96, sin duda fue el Super Mario RPG el que gratificó a los amantes del género. Un italianito que sorpresivamente logró proveernos de historias atrapantes, gráficos alucinantes y batallas entretenidas que, a su vez, demostraron que el mundo de Mushroom Kingdom es perfectamente apto para este tipo de games. 32 megas y la experiencia de Capcom más el Chip C 1 hicieron de SM RPG un éxito rotundo. Precio: 120$.

* Killer Instinct 2
Arcade

Volvió el instinto asesino e hizo más ruido que nunca. Cuatro nuevos luchadores (Kim Wo, Maya, Tusk y Gargos) y gráficos que literalmente nos quitaron el aliento en cuanto probamos el game. Los combos son más largos que en la primera versión y, además, se incrementaron las tomas especiales. La dificultad del KI 2 es media.

Top Kids Nro. 28

* Full Throttle
PC

Lucas Arts nos ubicó en el oeste de los Estados Unidos con una historia atrapante que combina motos y un inquietante asesinato donde vos sos el principal sospechoso. Animaciones en 3D, música acorde y una jugabilidad muy buena, pero a la vez corta y fácil, son las principales características de un game repleto de atractivos. La memoria es en CD Rom. Precio: 70$

* FIFA Soccer '96
Playstation

La saga Fifa entró en la era 32 bits con más de lo bueno. Más opciones, cámaras y realismo por un lado, y animación y gráficos excelentes por el otro, son sólo algunas de las mejoras de esta nueva versión de la serie futbolística. Presentó el estadio virtual que nos permitió meternos dentro del campo de juego. Puede ser jugado por 8 personas a la vez. Precio: 70$

Top Kids Nro. 29

* Kirby´s Blockball
Game Boy

El fantasmita retornó al portátil con una aventura muy original. Un estilo de juego muy particular que consiste en hacer rebotar a Kirby para que haga desaparecer todo tipo de obstáculos en distintos mundos, es sólo una de las originales premisas que presenta el game. Tiene 4 megas de memoria, y atentos, porque la dificultad es alta. Precio: 50$

* Nights
Saturn

Fue el debut del "Sonic Team" en los procesadores del Saturn. Un personaje muy particular y un mundo de fantasía al que sólo pueden salvar el coraje y valor de dos chicos. La aventura entremezcla los sueños y las pesadillas con la magia y gráficos en 3D que crean un efecto casi surrealista. El estilo es de aventuras y la dificultad es media. Precio: entre $130 y $150 (incluye control analogue). Precio: 150$

Top Kids Nro. 30

*** NBA Live ´96**
PC

La magia de la NBA irrumpió en tu PC de la mano de la creadora de los mejores juegos de deportes, EA Sports. Puntos de vista alternables, estadísticas reales y personajes famosos (Shaquille O´Neal, David Robinson, Mark Jackson, etc.) hacen de este game una experiencia no sólo entretenida, sino también realista. Un triple en tu PC. Precio: 120$.

*** Tetris Blast**
Game Boy

La adicción más explosiva en el sistema más pequeño. La desaparición de hileras y el estruendo de las megabombas colaboraron -junto con otros detalles- para que el game trascienda lo suficiente como para ser mencionado en esta sección estelar. Compatible con el Super Game Boy. Precio: 40$

para
/TOPKIDSCLUB

Top Kids Nro. 31

*** Crash Badicoot**
Playstation

Crash hizo ruido en tu Playstation con una aventura que dio que hablar. Nos presentó a uno de los personajes mejor logrados de los últimos tiempos con gráficos que impusieron un nuevo estándar en materia de games. La jugabilidad es de plataformas clásicas y hay un gran efecto tridimensional. Precio: entre $100 y $120.

*** Virtua Fighter 3**
Arcade

¿Qué pasa si unimos la máquina más poderosa con las soberbias mentes del departamento de arcades de Sega? Pasa Virtua Fighter 3, un juego en el que el realismo y los gráficos super detallados son moneda corriente. Terrenos con desniveles, tomas increíbles y nuevos personajes lograron que esta tercera versión sea la mejor de la serie. Para dos jugadores. Dificultad: alta.

NINTENDO 64

En el balance del año no podemos dejar de hablar de N64. Para esta super consola, te recomendamos:

*** Super Mario 64:** sin duda, uno de los mejores juegos de la historia. Interactividad en su grado máximo y un mundo virtual junto con la vasta cantidad de movimientos del plomero estrella del mundo del videogame. Gráficos que son una gran demostración de lo que puede la máquina. Precio: entre $120 y $130.

*** Mortal Kombat Trilogy:** el mejor MK para la nueva consola de Nintendo. Como novedad, te decimos que se encuentra Cage, Khamaleon (una nueva ninja con el poder de las ya conocidas). Además, se puede jugar con Goro y Kintaro y tienen casi todas las pantallas de todos los MK y los jefes pueden realizar fatalities. Sin dudas, una de las noticias del año que enloqueció de placer a todos los kombatmaníacos. Precio: entre 120$ y 160$. ¡Ah! Y sale para Playstation también.

Material escaneado por ITK para ACERTIJOS FOB

TUTTIFRUTTI

TODO LLEGA

Nos ha parecido buenísima la elección que ha hecho EEUU para una de sus estampillas: hartos ya de presidentes, generales y próceres, han decidido inmortalizar a través del correo a uno de los máximos héroes de todos los tiempos. Nada más y nada menos que al inimitable Bugs Bunny, el archifamoso conejo de la suerte.

¿LOS ÚNICOS PRIVILEGIADOS?

¿La vida es injusta con vos? Y con la mayoría de gente que conozco, entre los que me incluyo. Pero ni se me ocurre quejarme después de leer lo que pasa allá lejos, en el Primer Mundo, donde un pequeño de 5 años que se portaba mal en el jardín fue detenido y llevado esposado por la policía. Su mamá dice que es porque es negro y la maestra, que nada que ver, que tuvo que llamar a los agentes porque no conseguía que el nene la obedeciera. Esto pasó en Nueva Orleans.
Otra. En Carolina del Norte, un chico de 6 años fue acusado de acoso sexual y suspendido en el colegio por darle un beso en la mejilla a una compañerita de primer grado sin que ella se lo hubiera pedido.
Tercera, del otro Primer Mundo, el europeo: los ingleses quieren volver a los castigos corporales que se impartían en los colegios en tiempos pasados. Ya sabés, palmetazos, piñas, humillaciones y etcétera.
Será cuestión de crecer rápido, antes de que aquí empiecen a "copiarse", ¿no te parece?

E.T., TE ESCUCHO

Los 36 científicos que trabajan en el Instituto Argentino de Radioastronomía esperan captar pronto algún mensaje espacial. "Nos dedicamos a detectar posibles señales intencionales de seres inteligentes de algún otro lugar de la galaxia", afirma Esteban Bajaja, director del Instituto. Y prosigue: "Hasta ahora, el resultado es negativo, pero no perdemos las esperanzas".

FUISTE

Si coleccionabas las figuritas de Beavis & Butt-Head, ya te habrás enterado: la policía de Rosario secuestró 50.000 en los quioscos cercanos a los colegios y en las distribuidoras de esa ciudad. "Contienen referencias obscenas y de mal gusto" y "no son adecuadas para niños de escolaridad primaria", serían las razones de tal actitud.

Material escaneado por JTKC para

Flash-Flash -Flash

- Estudios realizados por universidades y colegios norteamericanos han demostrado que el estudio de la música y las artes vuelve más inteligentes a los chicos. Las pruebas demostraron un aumento de la capacidad de razonamiento en grupos de niños de 3 y 6 años y en estudiantes de nivel superior. O sea, que la música ayuda a pensar. Apuesto a que vos lo descubriste hace mucho.

- La empresa Logitech acaba de dar a luz a su nuevo bebé, un joystick bautizado como Wing Man Warrior que permite disfrutar al máximo con los games de acción para PC, ya que, además de todos los chiches usuales, la criatura tiene un botón que permite un giro de 360 grados (o sea, una vuelta entera). De momento, sale 100 verdes en los EEUU.

- O, por lo menos, para que los fabricantes de computadoras lo tengan en cuenta, es el aparatejo que Bandai acaba de lanzar en el mercado yanqui. El @world es una pequeña maravilla electrónica que se conecta a la tele o a un monitor de PC y, teléfono mediante, permite acceder a Internet o jugar games. Cuesta casi 600 dólares, bastante menos que una PC.

SERVICIOS PARA LA COMUNIDAD

Además del pronóstico del tiempo, el Servicio Meteorológico Nacional informa sobre la intensidad de los rayos ultravioleta, que puede ser muy alta, alta, moderada, baja o muy baja, según el estado de la capa de ozono y la cantidad de contaminantes de la atmósfera, entre otros factores. Córdoba, Santa Fe, Buenos Aires, Mar del Plata y la zona costera bonaerense son algunos de los lugares que se benefician diariamente con esta información. Viene bárbaro para saber cuándo conviene tomar sol con menos riesgo.

ARREGLANDO EL MUNDO

Seis alumnos de secundaria viajarán a La Haya (Holanda) del 17 al 28 de enero próximo con tres de sus profesores para representar por primera vez a nuestro país en el Modelo Internacional de las Naciones Unidas. Se trata de un encuentro anual conocido como Thium, en el que se reúnen 3500 alumnos y docentes de todo el mundo para simular que son funcionarios de la ONU en asamblea y ofrecer soluciones a problemas como la miseria, el hambre, la discriminación o las guerras

¿CÓMO SE VIVE SIN ÉL?

Si pensás que tu pasión por el chicle es compartida en el resto del planeta, erraste. En Singapur son tan fanáticos del orden y la limpieza que para no encontrar ninguno pegado en la butaca del cine, debajo de la mesa de un bar o adherido a la suela del zapato, está prohibido consumirlo. Y no es broma: la primera vez que te pescan, la multa es de U$S 150 y a la tercera tenés que pagar U$S 500 y además vas en cana. Lo bueno de Singapur es que se trata de una isla asiática que está relejos y a la que no iremos nunca a pasar las vacaciones.

LAS PAGINAS MALDITAS

Material escaneado por JTK para /TOPKIDSCLUB

JUEGOS - ACERTIJOS - ENIGMAS - DESAFIOS

Ante todo, perdón porque nuestras páginas malditas del número pasado, salieron un poco oscuras. Una vez pedidas las disculpas del caso, los invitamos, ahora sí, a disfrutar de estos juegos exprimebochos.

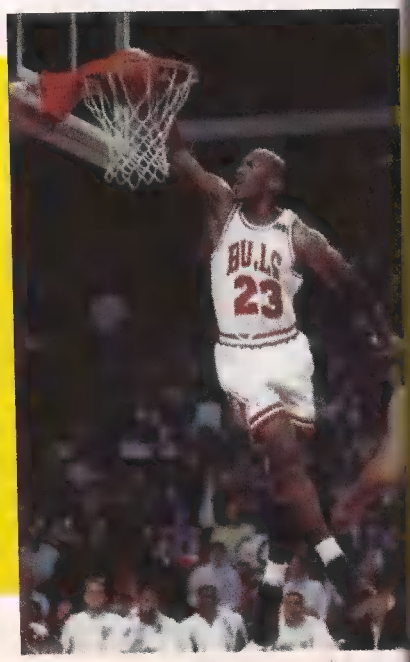
OJO CLÍNICO

Encontrá 7 diferencias entre la izquierda y la derecha. Comparando las dos imágenes que están debajo, las 7 diferencias que existen entre las dos ilustraciones.

ENCESTALA

¿Qué tal andan tus conocimientos de básquet? Suponemos que no te costará demasiado relacionar a cada jugador con su equipo, sobre todo tratándose de estos recontrafamosos de la NBA.

1	Shaquille O'Neal	A	New York Knicks
2	Karl Malone	B	Houston Rockets
3	Michael Jordan	C	Los Angeles Lakers
4	Patrick Ewing	D	Atlanta Hawks
5	Tom Gugliotta	E	Utah Jazz
6	Clyde Drexler	F	Chicago Bulls
7	Christian Laettner	G	Minnesota Timberwolves



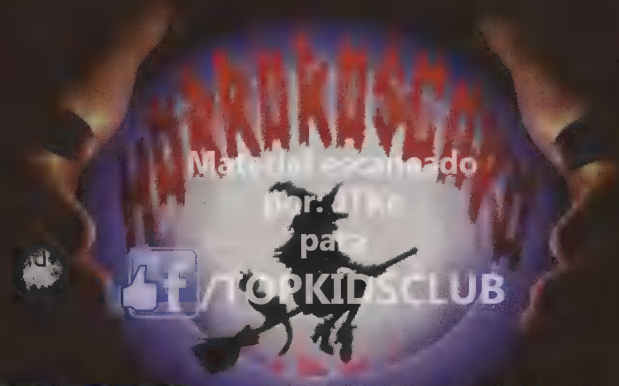
EL ENIGMA DEL ENANO

Este es el enigma de un enano que vivía en el piso 20 de un rascacielos. Todos los días, al volver de trabajar, hacía exactamente lo mismo: entraba en el ascensor y subía hasta el piso 10, en lugar de hacerlo hasta el 20. Los restantes pisos los subía lentamente por la escalera. Destacamos que el ascensor llegaba sin problemas hasta el piso 20. ¿Por qué creés que no aprovechó sus ventajas?

Enigma: El protagonista de este misterio es enano. ¿Todavía no te atrevés? Sucede que, con su estatura, el personaje no llega a alcanzar el botón del piso número 20 del ascensor. Sólo llega hasta el 10 y un enano de pie.

ENCUESTA LA: 1-C, 2-E, 3-F, 4-A, 5-D, 6-B, 7-D.

OJO CLÍNICO: 1-Dragón en dragón de jardín, 2-Ventanitas en edificio, 3-Falta de la capa de Batman, 4-Falta dedo en mano derecha de Batman, 5-Falta una uña en la boca de Phantom, el otro personaje, 6-Pera de Batman.



Termina el año, comienza uno nuevo, y tantos cambios nos ponen un poquito así, como nerviosos. El horóscopo de diciembre esclarecerá todas las dudas, con las predicciones justas para estos momentos de hondo dramatismo.

Aries

Primero, [illegible] para reponerse [illegible] de haber [illegible] algo [illegible]

Tauro

Los taurinos se preguntarán, en este preciso momento, el porqué de tantas listas de gastos y riemas artículos de primera necesidad para pedirles de regalo a toda la familia... [illegible], a esa tía bigotuda a la que no ven nunca. No sean caraduras si no quieren que [illegible] les dure el rostro.

Géminis

Diciembre será todo paz y amor para ustedes. [illegible] hasta se han olvidado de la última pelea feroz que tuvieron con su hermana mayor y se comprometen a pedir de Dios [illegible] Es sinfesis. Pero Dios los ha [illegible] ¡Feliz [illegible]!

Cáncer

La idea de las [illegible] lo, da el combustible necesario como para [illegible] hasta que [illegible] el coco, micro, [illegible] a tan que los [illegible] al [illegible]. En materia de romances, su natural [illegible] ya ha [illegible] en marcha el plan [illegible] todo para conquistar a la dama (o caballero) de [illegible].

Leo

El calor ya los tiene hartos. Nuestro consejo es que se banquen un poco la mala onda porque esto recién empieza. Por suerte, un amigo solidario les ofrece su casa con pileta. Después de hacer uso de la misma reflexionarán y concluirán que el muerto no era tan miserable como parecía en el salón [illegible] más de 33 grados.

Virgo

[illegible] entre [illegible] signo y hoy [illegible] sabemos muy bien que [illegible] que si podemos [illegible] es que [illegible] estas [illegible] un montón de gente masa con la cual se seguirán viendo durante el resto del año.

Libra

¿Pensaban que se [illegible] de todos [illegible] de nuestro [illegible] en nuevo. Pero [illegible] se [illegible] a ordenar [illegible] de sorpresas [illegible] estival. [illegible]

Escorpio

El verano los ha puesto pensativos. Han [illegible] conscientemente como regalo a efectuar durante estas fiestas. Tratá la familia se pondrá feliz y los felices novios (o novias) de los escorpianos (as), también. Pero por ellos que, también, tendrán mucha suerte con los regalos del [illegible]

Sagitario

[illegible] ocasión [illegible] la [illegible]

Pisis

Fútbol, rafting y windsurf serán sus actividades predilectas para este mes. Los días al aire libre les proveerá, por ello hacer un inolvidable bronceado que hará que las mujeres cuelgan rendidas a sus pies. Les aconsejo, pues, sepultos en la arena, una toalla, los pañales o una pelota siguen siendo muchísimo más fáciles de [illegible] que cualquier exponente del sexo femenino.

Capricornio

Se [illegible] por un [illegible] pensarle en [illegible] Sigues enamorado [illegible] a pesar de que ya llevan un par de meses distanciados. [illegible] ¿Por qué no le llamás por teléfono y empezás el año felices? (es decir, reconciliados).

Acuario

Conectarás a tu cuadro de [illegible] en un par de [illegible]. Ellas [illegible] aprobación y [illegible] todas las señoritas que tienen a su [illegible]. Che... paren un poco y dejen alguna para los demás. Desgraciadamente para el amor de su vida, que está al toque de aparecer.

Si hay una sección que nos gusta a todos los que hacemos *Top Kids*, esa sección es Bla, bla, bla. ¿Por qué? Porque a través de ella, nos enteramos de las opiniones y sugerencias de nuestros lectores. Si tenés algo para decirnos, remitinos tu carta a la redacción, Pinto 3874 (1429), Capital.

Palabras de aliento

Recibimos la tercera carta de **Yamil Vidal dos Santos** directamente desde Cipoletti, Provincia de Río Negro. Y nos pone contentos porque dice que los últimos cambios introducidos en la revista le parecen geniales: "**Top Kids** está mejor que nunca y quiero darles mis más amplias y sinceras felicitaciones. Los games que están tratando son extraordinarios, Top Questions se viene con todo y es re-útil y ahora, además, tienen muchos más rankings, más trucos (los de Family me parecen excelentes) y Clasi-Games es un éxito... pronto voy a publicar ahí".
Obvio que esperamos tu clasificado cuanto antes y, en cuanto a las preguntas que nos hacés acerca del club te contamos -como ya hemos respondido anteriormente a través de esta misma sección- que por ahora y con todo el reacomodamiento de la revista, el tema del club está suspendido hasta nuevo aviso.
Otra vez gracias por tu carta, y las preguntas ya fueron a Top Questions.

Más para la egoteca

"Me llamo Hernán y soy de Florida. Después de probar varias revistas de video games, me parece que dí justo en el clavo. **Top Kids** es una masa. La calidad del papel, la información..."
Con tan hermosas palabras -casi música para nuestros oídos- encabeza su carta **Hernán Herrera**, quien agrega que Clasi Games le parece genial porque "te da una oportunidad y, de yapa, totalmente gratis". Además de halagarnos, envía una serie de preguntas para Top Questions, oportunidad que aprovechamos para explicar que, en esa sección, tratamos de no repetirnos debido a la gran cantidad de cartas que recibimos. Por eso, a veces publicamos una carta sabiendo que los chicos que piden ese truco ya tienen todos su respuesta.
De regreso a la carta de Hernán, le decimos que las faltas de ortografía no eran tantas y que está absolutamente disculpado.

Opiniones & Sugerencias

Horacio Miranda escribió a la redacción desde su ciudad, Godoy Cruz (Mendoza). Horacio aprovechó su estampillado para sugerirnos que todos los posters que saquemos tengan la calidad de Turok. Además, dice que sería bueno si agregáramos una sección donde nosotros propongamos un tema y los lectores opinen y, por último, pide que en Top Questions contestemos preguntas de otros juegos, además del Mortal Kombat. Sobre este último punto, le sugerimos a Horacio que mire las Top Questions de este número: no contestamos una sola pregunta del Kombate. Sucede que, a veces, son tantas las preguntas que recibimos acerca del MK que se nos hace muy difícil no repetirnos. Claro, en esta ocasión, nos dedicamos a otros juegos pero, en tanto y en cuanto nos sigan llegando preguntas referidas al MK, nosotros debemos contestarlas.
Tus pedidos acerca del Killer Instinct 64 pondrá contentos a nuestros mosqueteros y a La Sombra, que se mueren por hablar del tema.

Cortitas

* Gracias a **Esteban Apolonio** (10) de Capital, por el lindo mensaje que adjuntó a las respuestas del nuevo desafío. Volvé a escribirnos para ver si tenés más suerte la próxima vez.
* **Federico Aldorino**, de San Luis, manda saludos a todos los que hacemos **Top Kids** y muy especialmente al que hace el dibujo de las tapas porque es un genio. Gracias en nombre de Gustavo Regalado, pero no le sigan diciendo esas cosas porque el pibe se nos agranda. Las preguntas ya fueron para Top Questions.
* **Fernando Ayala**, de Tigre, también manda preguntas para Top Questions y, además, dice que los rankings, Top Tricks, Top Wins y la ya mencionada Top Questions son sus secciones preferidas de la revista. Manda saludos junto con su hermano, y nosotros se los respondemos a través de estas líneas.

La idea es brindarte un servicio y las opciones son de búsqueda, compra, venta y canje, sin pasar por alto las ofertas. Si te interesa alguna de estas posibilidades, recortá -o copiá- el cupón que reproducimos a continuación, marcá el rubro y enviálo a esta sección de Clasi-Games, por supuesto, a Pinto 3574 (1429), Capital.

Rubro:
Nosotros canjeamos

* El Dark Water por el Toy Story o el Gargoyles. Ofrece el cambio **Nicolás Robles** y te comunicás con él en el 306-7618 o escribiendo a Carlos Calvo 1429 1º "B" (1230), Capital.
* Cartuchos para Family. **Barbara Canosa** tiene 33 títulos para cambiar. Los interesados pueden escribirle a Lavalle 650 (1834) Temperley, Pcia. de Bs.As.
* Los siguientes juegos de Family: Popeye, Aviones, Mickie City, Super Mario Soccer, Chip y Dale. Todo por un SNES. El cambio lo propone **Oscar Vulkovic**, a quien podés escribirle a Napenay (3706), Chaco.
* Family Game completo con 8 juegos (MK3, Chip y Dale 2, The Hetsons, Captain Planet, Turtles 2 y T. Goal 3, Felix the Cat, Duck Tales 2), por un Sega completo sin juegos. Chicas a **Ricardo Cao** escribiendo a Riobamba 1651 (1651) San Andrés, Bs.As.
* Un Sega Mega Drive más Sonic 1 y 3, Snake Rattle and Rold. Además, un Family con el juego Mario en 1, más Campeones 1 y 2 y Contra 2. Todo por un PC con mouse (sin CD) y con algunos juegos. Propone el canje **Osvaldo Mammo** en el 641-3619, o por correo en Pilar 1214 (1441), Capital.
* Un SNES con 2 controles. Además, con el Batman X 3, DK, DK II, Super Street Fighter 2, Yoshi's Island, Batman yRobin y 4 juegos más. Todo por un Nintendo 64 con juego y 2 controles. Ofrece **Jorge Mauro**, a quien ubicás en el 4248, o escribiendo a Calle 35 (1884) Berazategui, 25 de Mayo, Bs.As.
* Un Mega Drive con el Mortal 3, Fifa `96, NBA Jam, Batman for ever, Toy Story y Earthworm Jim 2. Todo por un SNES con algunos cartuchos. Si te interesa escribile a **Germán Diez** a Chubut 1536 (8000), Bahía Blanca.

Rubro:
Ustedes venden

* Family Game y aparte cartuchos como Los Picapiedras, MK 3, Ren y Stimpy, Buckeros y Jurassic Park, entre otros. Los interesados pueden escribir a Bs.As. 304 (6009) Teodelina, Santa Fe. El tubo es (0461) 40212.
* US Navy Fighter para PC en CD-Rom a 35$. Interesados en esta súper oferta pueden llamar al (0525) 66525, o bien escribir a Don Bosco 1160 (5223) Colonia Caroya, Córdoba. Mi nombre es **Gabriel Visintin**.
* Un Sega Genesis de un joystick con un cartucho. El precio es de 170$. Interesados pueden llamar al (021) 4543 o escribir a Calle 68 Nº149 e/ 121 y 122 (1900), La Plata. A nombre de **Martín Quiroga**.
* Family: Aventura en la isla, Rockman, Contra 1, Super Mario 3, Los Picapiedras, Los Locos Addams. En un cartucho, 4 juegos sin repetir, el MK 2, entre otros games. Además, palanca y porta cartuchos. Escuhan ofertas **Emiliano** y **Clemente Penna** en el 255-4345 o por medio del correo en Montevideo 257 (1888), Florencio Varela.
* Dos joysticks y un adaptador de Family. Además, un juego de Terminator (también de Family). Los interesados pueden comunicarse al 768-7128 y preguntar por **Carlos**.
* Un Family con los cartuchos de Mortal Kombat, 20 en 1 y Battle City. Todo a 50$. Si queres comprarlos escribile a **Martín Petrucci** a Valerga 1962, Fonav. 27, Casa 21 (6300) Santa Rosa, La Pampa.
* Comics del MK (casi toda la colección), X-Men, Los Guardianes de Metropolis, Superman, Batman, etc. Son más de 20 y los remata **Claudio Pereira** a 10$ (pueden ser 9). Si te interesa, comunicate con él al 372-2461 o escribiendo a H.Yrigoyen 1544 3º "D", Capital.
* Tomy DS 600 Family. El precio es de 30$ y lo vende **Bruno Larrea**. Podés ubicarlo escribiendo a Luis C.Rivero 676 (4142) Monteros, Tucumán.

Rubro:
Yo busco

* Un Super Nintendo con cualquier cartucho, en especial NBA Live `96. Lo más pronto posible. Si lo tenés, comunicate con el 50-375 o escribile a **Sebastián Fierro** a Mathueus Casa 31, Bº Gabelco (9120), Puerto Madryn, Chubut.
* Alguien que me compre un family nuevo con todo Kowi y un Sega Genesis 2 con el juego Terminator 2 arcade y algún otro. Todo esto, a 190$. Si te interesa, comunicate con **Pablo Basile** al 545-1888, o escribiendo a Nuñez 5015 (1134), Capital.
* La revista Nº25 de **Top Kids.** Los interesados en venderla pueden llamar al (01) 400-1041 y preguntar por **Luis Ortuño**.
* Un Sega Saturn con el MK 3 Ultimate. Si lo tenés, comunicate con **Fabián Cortese** al 0941-52416, o vía correo en A.del Valle 282 (8328) Allen, Río Negro.
* Las revistas **Top Kids** del 1 al 7 con o sin muñeco. Si las tenés, comunicate con **Facundo Bey** al 812-3067 o escribiendo a M.T.de Alvear 1620 (1660), Capital.
* El Cim City para SNES. Los interesados pueden llamar al 783-4914 o escribir a Arribeños 2263 (1428), Capital. A nombre de **Daniel Bett.**
* El MK 2 para Sega Genesis. Si lo tenés comunicate con **Mario Cardozo** al (0717) 2895 o escribiendo a Salta 1652, Formosa.
* Las revistas 22 y 23 de **Top Kids**. Las busca **Ever Tallei**. Su tubo es el 061-941242 y su dirección es Bº Tulumaya M-D C.12 (5533), Mendoza.
* Juegos de Family para pistola o ametralladora. Podés escribir a Sarmiento 446 (1870) Avellaneda. A nombre de **Gustavo Choves**.

GRATIS clasi-games

YO BUSCO | VOS OFRECÉS | EL COMPRA | NOSOTROS CANJEAMOS | USTEDES VENDEN

Marcá el rubro donde querés publicar tu clasificado.
Escribí lo más sintéticamente posible a: PINTO 3574 (1429) CAPITAL

Nombre y Apellido: ..... Cód. Postal .....
Domicilio: ..... Loc. ..... Edad. .....
Provincia: ..... TEL. .....

LA PÁGINA DEL LECTOR

Material escaneado por TKC para TOPKIDSCLUB

Algunos se inclinan por mandarnos trucos y otros por hacernos comentarios. Lo importante es que todos los lectores de *Top Kids* tienen su página para contarnos lo que les interesa y lo que crean que puede llegar a interesarles a todos los otros "habitués" de la revista. Si querés participar en esta sección, no tenés más que escribirnos, como siempre, a Pinto 3574 (1429), Capital.

DANSALTÓ

Por Sergio Rodríguez Rodríguez

Aquí va un truco de Family, aunque yo tengo un Sega. Cuando *Super Mario Bros II* está por caerse al vacío, tenés que poner Start. Luego presioná atrás, el botón de Salto y rápidamente, otra vez Start (vuelve). El truco se llama *Dansaltó* y lo inventé yo.

TRUCO PARA EL EARTHWORM JIM 2, SE OFRECE

Por Mario Zamorano
(Sega)

En la pantalla 150 2000, tenés que llegar hasta la parte en la que hay una especie de ataúd. Subí todo lo que puedas -hasta arriba de todo- y encontrarás un hueco. Entonces, subí por el lado contrario de la pantalla y saltá hasta el final del hueco, empujándolo. Verás que Jim caerá y llegarás a unos centímetros donde se traslada.

CYRAX ES EL TEMA

Por Pablo Alejandro Alfaro
(Mega)

Llegá hasta el tercer round para sacarle el mercy pero... ¡no! ¡no lo hagas! Dejá en Finish Him a tu oponente, rápidamente retrocedé y lanzá una bomba lejana (tiene que llegar hasta abajo de tu enemigo). Ahora hacé el mercy y... ¡fatality!

MÁS TRUCOS PARA SEGA

Por Juan Matías Garade Segura.
(Genesis)

X-Men 2

Para salvar niveles, pausá el juego y apretá izquierda y C simultáneamente. Luego apretá arriba, arriba, izquierda, abajo, abajo, derecha, C. Tirás un laser. Entonces, sacá la pausa y volvé a ponerla. Ahí, presioná derecha y C, simultáneamente.

Aladdin

Para saltear niveles pausá el game y apretá A, B, B, A, A, B, B, A.

NABOS Y NABOS

OJOS QUE NO VEN... CON RAZÓN QUE USAN LENTES

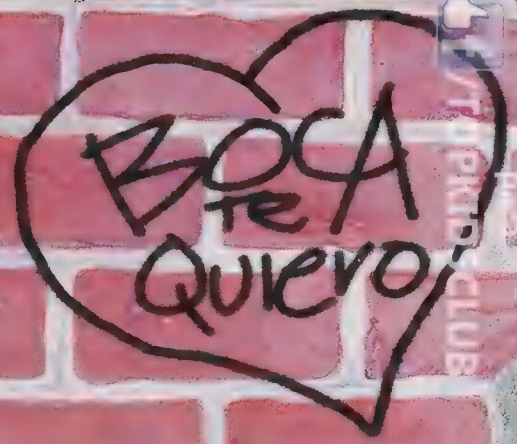
* EN ESTA OCASIHN ES PARA MARTIN SANGIACOMO Y OBTIENE ESTE PREMIO AVALADO POR LAS SIGUIENTES FIRMAS: PACHECO (RUSO), BENI, LAUDARI, GONZALEZ, NICOLAS, LUCAS, PEDRO, VICENTE Y MUCHOS MAS. ¿SUS MRITOS? SEG...N LOS CHICOS, "MARTSN ES EL CHUPAMEDIAS DEL AULA Y, ADEMYS, LLORA CADA VEZ QUE LE DICEN QUE SU HERMANA ES UN PINGUINO".

*RECIBIMOS UN TIERNO MENSAJE: "MARIELA, EL 16 DE NOVIEMBRE CUMPLIMOS UN AÑO Y ESTOY MUY FELIZ POR ESO. TE AMO". SU AUTOR FIRMA, SIMPLEMENTE, DIEG.

* SEGÚN GABRIEL "JULIETA TORANZ ESTÁ LOCA DE AMOI POR JAVIER, Y JAVIER ESTÁ QUE BABOSEA TODO POR JULIETA. ¿POR QL NO SE DEJAN DE HINCHAR Y SE PONE DE NOVIOS DE UNA VEZ POR TODAS?" INTERESANTE PREGUNTA...

* SOLEDAD RIVAS ES UNA NABA TOTAL PORQUE LE QUIERE QUITAR EL NOVIO A FLORENCIA Y NO SE DA CUENTA DE QUE TODOS SUS AMIGOS SE RÍEN DE ELLA. LE AVISA, A TRAVÉS DE ESTE MEDIO, GASTÓN LUNA.

METALLICA



LOS INSOPORTABLES SIGUEN VIVOS

* VALERIA GAUTO, LA CAPITANA DE UN EQUIPO DE SOFTBOL POR DIVERSOS MOTIVOS, A SABER: EL PRIMERO, PORQUE SE LAS DA DE SER LA MEJOR; EL SEGUNDO, PORQUE SE LA PASA GRITANDO TODO EL DÍA Y EL TERCERO, PORQUE LE HUPA LAS MEDIAS A LA PROFESORA DE GIMNASIA. Y COMO SI ESTO FUERA POCO -GRITA RAFAELA FLORIT- ES FLOR DE HIPÓCRITA. "¡FEULCHE, UN PIBE QUE CONOZO QUE DICE POTEZ TRAS IDIOTEZ EN GIMNASIA Y EL PROFE GUALMENTE LO APROBÓ". FIRMA EL AMISTOSO MENSAJE, HUGO SOSA DE GUALEGUAYCHÚ.

* "JAVIER, QUE SÓLO HABLA DE COSAS PORNO Y OTRAS PARECIDAS PORQUE LA CABEZA LE DA NADA MÁS QUE PARA ESO". RUBRICA LA CÁLIDA MISIVA: JUAN FRANCO ROMANO, DE ROSARIO.

* OTRA DE JUAN FRANCO, ESTA VEZ DEDICADA A DAVID: "TIENE QUE APARECER EN LOS INSOPORTABLES PORQUE SE HACE EL MACHO Y ES UN TARADO MENTAL".

* EMILIANO BIACHI DICE QUE JONATHAN CHICLANA ES UN INSPORTABLE PORQUE "ES UN BUCHÓN Y LO DEMUESTRA CADA DÍA. ADEMÁS VE CHIQUITITAS Y ESTÁ PENDIENTE DE LO QUE HACE MALVINA. ADEMÁS, GUSTA DE UNA PIBA QUE NO LE DA NI BOLA Y NO DEJA QUE NADIE SE COPIE DE SU CARPETA".

SI QUERÉS QUEMAR A TU AMIGO, MANDAR A UN INSOPORTABLE CERCANO (SE ACEPTAN PARIENTES, OLFAS, VECINOS, ETC), CONFESARLE A ALGUIEN QUE LO AMAS TIERNAMENTE; SI DESEAS MANDAR CHISTES BOBOS O GRAFFITIES INGENIOSOS, ESTA SECCIÓN ES PARA VOS. ESCRIBÍ A PINTO 3574 (1429) CAPITAL FEDERAL, ESPECIFICANDO LA SECCIÓN (LA PARED, EN ESTE CASO)

TOPCUPONES

Material escaneado por: TKc para /TOPKIDSCLUB

Las páginas de rankings se renuevan mes a mes. Pero claro, para que esto ocurra, necesitamos tu colaboración. ¿La manera de ayudarnos? Recortá los cupones, llenalos con tus preferencias y envialos a la redacción, Pinto 3574 (1429), Capital. ¡Ah! Y casi nos olvidábamos... gracias por tu ayuda

Ranking Nacional

1
2
3
4
5

Ranking Internacional

1
2
3
4
5

Ranking Latino

1
2
3
4
5

GAMEBOY

1
2
3
4
5

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

1
2
3
4
5

PC

1
2
3
4
5

ARCADE

1
2
3
4
5

SONY PLAYSTATION

1
2
3
4
5

3 DO

1
2
3
4
5

MEGA

1
2
3
4
5

SEGA SATURN

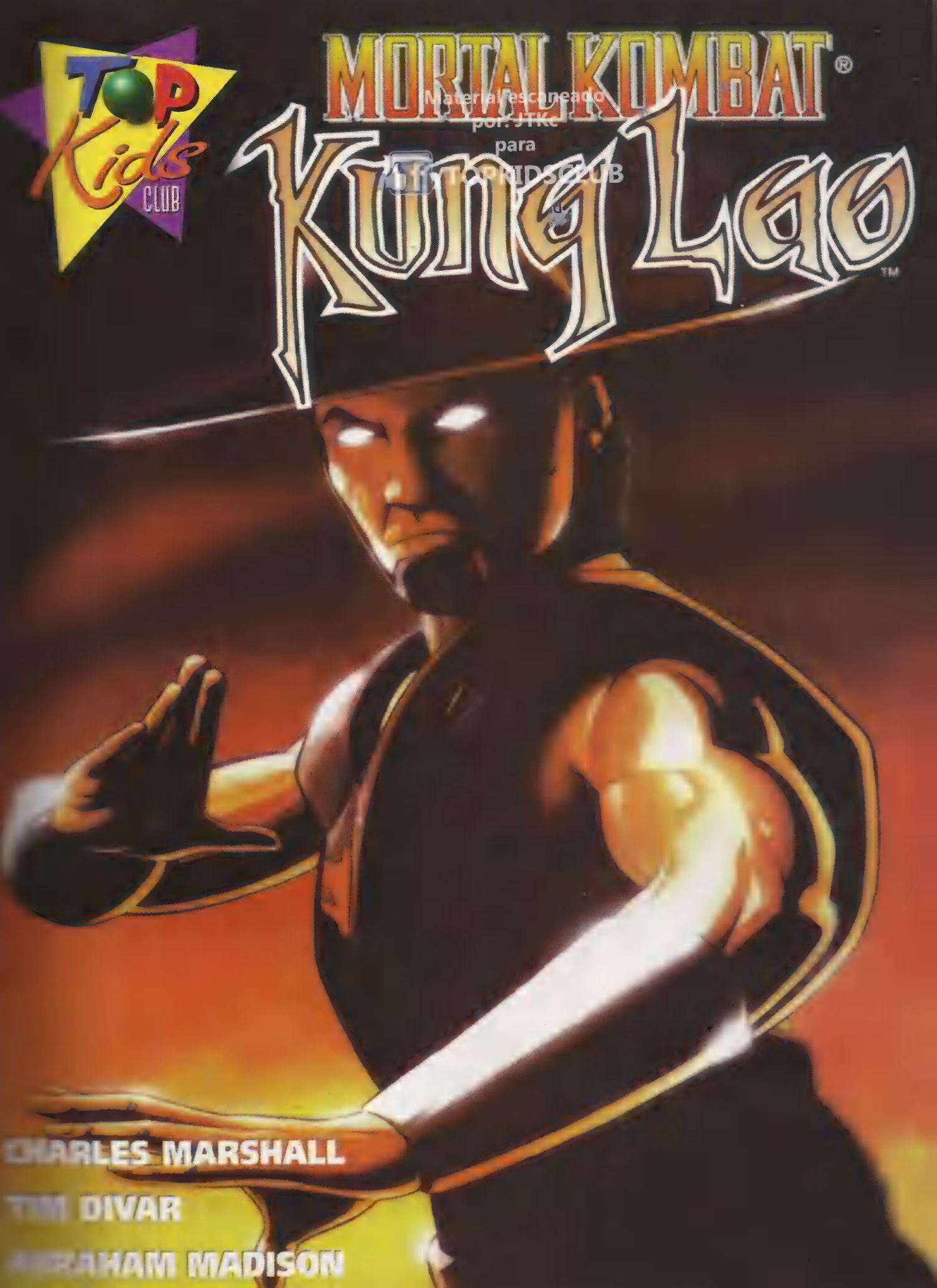
1
2
3
4
5

Nintendo 64

1
2
3
4
5

Kung Lao

TOP KIDS TE PRESENTA UNA NUEVA HISTORIETA COLECCIONABLE PARA TODOS LOS COMICMANÍACOS. COMPARTIREMOS, A PARTIR DE ESTE MES, TODAS LAS AVENTURAS DE KUNG LAO... OTRO INDISCUTIDO PROTAGONISTA DEL KOMBATE


TOP Kids CLUB
MORTAL KOMBAT®
Kung Lao™
Material escaneado por: JTKe para TOPKIDSCLUB
CHARLES MARSHALL
TIM DIVAR
ABRAHAM MADISON

Material escaneado por: JTK para TOPKIDSCLUB

Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

AHORA LOS VIENTOS DE CAMBIO HAN MUERTO Y LOS FUEGOS DE LA REBELION SE HAN ENFRIADO.

MIENTRAS LOS AGENTES DEL DESORDEN DESFILAN TRIUNFANTES A TRAVES DE LAS CALLES GRISES...

...LOS PLANES DEL PASADO HAN SIDO DESTRUIDOS.

Y EL MAL HA HEREDADO EL MAS PELIGROSO FUTURO.

Material escaneado por: JTKc para /TORKIDSCLUB

TODO PORQUE NO PUDO VER...

Un Game Boy o una suscripción por un año de Top Kids pueden ser tuyos si respondés los desafíos que te proponemos. Cualquiera sea el que elijas, remití las respuestas a nuestra redacción: Pinto 3574 (1429), Capital.

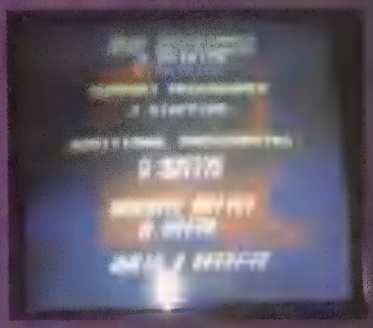
Por el Game Boy

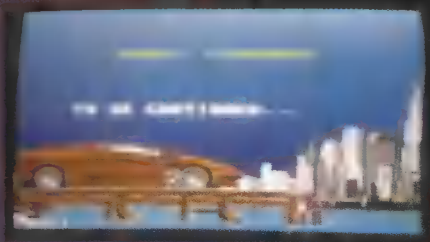
(Acordate de que tenés que mandarnos una foto como prueba. / Tenelo, así si sale nuevo, lo respondés al desafío, porque enviarnos tus gráficos sería difícil.)

Juego: **Ultimate MK 3**
Consolas: Sega Genesis o Mega Drive, SNES y Saturn
El mejor kombo que te salga con cualquiera de los nuevos luchadores (Jade, Ermac, Sub Zero Clásico, etc.)

Campeón Top Kids y ganador del sorteo

** David A. Tortolo de Venado Tuerto (Santa Fe)*
No sólo pasó la final del KI sino que, además, en el Donkey Kong Country 2 hizo el 102 %. En el Lamborghini, pasó la final con mucha plata.





Los otros campeones (pero sin premio)

* *Mario César Zamorano*: pasó la final en el *Earthworm Jim 2*.

* *Cristian Kreckler*: pasó la final en el *Super Mario 64* con 120 estrellas.

Top Wins, el nuevo desafío

Son cinco sencillas preguntas sobre la revista que tenés entre tus manos y la oportunidad de ganarte una suscripción de *Top Kids* por un año. Como le pasó a *Federico Silva*, de La Plata, quien a partir del mes que viene recibirá la revista en su casa, si los dioses y el correo así lo permiten. Preparate, que ahí van las nuevas preguntas:

1) ¿Cómo conseguís puntos muy fácilmente en el juego Battletoads?
2) ¿Cuál es la técnica en el FIFA ´97 que permite que los movimientos de los jugadores sean más realistas que en la versión anterior?
3) ¿Qué es lo que recolecta Vectorman en extraños sitios del planeta?
4) ¿Cómo es el nombre del programador del Sega Touring Car Championship?
5) ¿Cómo se llama el último CD de los Pearl Jam?

Material escaneado
por JTKc
para
/TOPKIDSCLUB

TOP TRICKS

Sabemos que ésta es una de tus secciones preferidas y por eso seguimos dedicándole cuatro páginas. Esta vez, te damos los mejores trucos para PC, Sega, Family y Arcade.

SECTOR PC

Duke Nukem 3 D

Una vez comenzado el juego, vas a la pantalla de opciones y activás Record. Luego, seguís jugando normalmente, y apretando la letra K en cualquier momento del game, podrás ver lo que el otro jugador está haciendo o llevando.

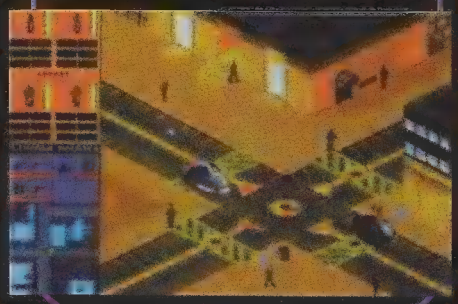
Mechwarrior 2

Oprimí CTRL, ALT y SHIFT y, paralelamente, escribí cualquiera de estos códigos:

CIA: armas ilimitadas.
ENOLA GAY: arrasa todo el nivel (sólo funciona una vez)
MIGHTYMOUSE: te permite utilizar el Jump Jet ilimitadamente.
XRAY: se puede ver a través de cualquier objeto sólido.
BLORB: te hace invulnerable.

Syndicate

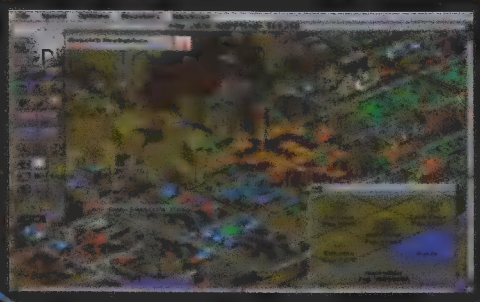
ROB A BANK: tendrás 100 millones de dólares.
NUK THEM: los agentos muertos resucitan más tarde.
TO THE TOP: te da dinero infinito y te permite elegir el nivel que quieras.
DO IT AGAIN: apretando la tecla CTRL + C podrás pasar de nivel



Simcity 2000

FUND: obtenés un préstamo al 25 % de interés.
CASS: obtenés 250 dólares extra a fin de mes.
TORG: obtenés 1 millón de dólares de ganancia cada año.

Si tenés la versión Mac, cada vez que escribas PORNTIPSGUZZARDO (¡en mayúsculas!) obtendrás medio millón de dólares. Y aquí sí, no tenés límites para hacerlo cuantas veces quieras.



Simcity

Para poder llegar a tener 10 mil dólares de un segundo a otro, tendrás que apretar Shift y escribir la palabra FUND. Lo podrás hacer todas las veces que quieras, pero no te recomendamos abusar, ya que luego podría causarte problemas en tu ciudad.

Material escaneado
por: JTKc
para
/TOPKIDSCLUB

Street Fighter 2
Special Champion Edition

Para acceder a los cheats secretos.
Para 6 botones: abajo, Z, arriba, X, A, Y, B, C.
Para 3 botones: abajo, C, arriba, A, A, B, B, C.
Hacé este código cuando aparezca el logo de la empresa del juego (Capcom). De esta manera, encontrarás nuevas opciones para los diferentes modos de juego.

B.O.B.

Aquí van los diferentes passwords, para los distintos niveles

Goth:
Area 2: 171058
Area 3: 950745
Area 4: 472149

Anciena:
Area 1: 672451
Area 2: 272578
Area 3: 652074
Area 4. 265648
Area 5: 462893
Area 6: 583172
Area 7: 743690

Ultraworld:
Area 1: 743690
Area 2: 103928
Area 3: 144895
Area 4: 775092
Area 5: 481376

INDIANA JONES Y LA ULTIMA CRUZADA

Para Selección de nivel: Pulsá A, B, C, B, C, A, C, A, B. Tenés que hacerlo en la pantalla que aparece justo detrás del logo de Sega lo más rápidamente posible.

ROLO TO THE RESCUE

Cuando aparezcan las primeras escenas, pulsá: DIAGONAL IZQ./ARRIBA, A y C simultáneamente. Sin soltarlos, reseteá la consola. La pantalla se quedará negra y pulsá B. Tendrás un nuevo menú a tu disposición.

Material escaneado
por: JTKc
para
/TOPKIDSCLUB

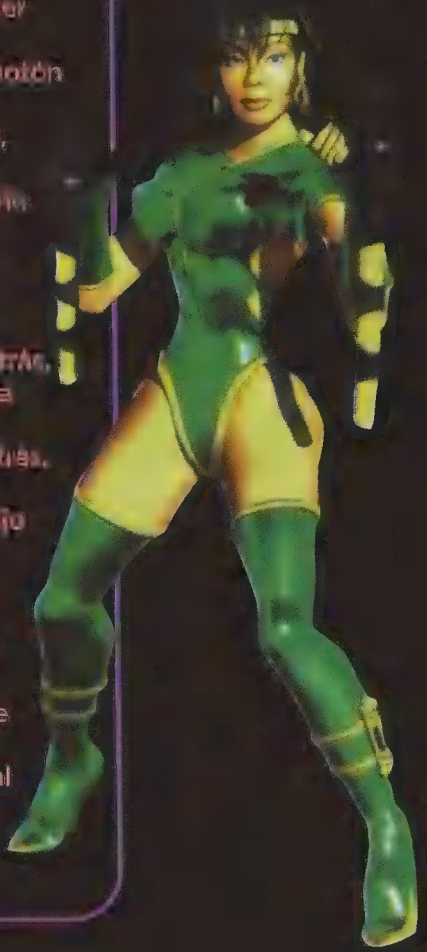
Killer Instinct 2

Vamos con los movimientos especiales de Orchid:

Flik flak: diagonal abajo adelante, abajo, diagonal abajo atrás más cualquier patada.
Sai: diagonal abajo adelante, abajo, diagonal abajo atrás y el botón de pina fuerte.
Air Buster: adelante, abajo, diagonal abajo adelante más cualquier patada.
Tona Fire: abajo, diagonal abajo adelante, adelante más cualquier botón de pina.
Slide: atrás, diagonal abajo atrás, abajo, diagonal abajo adelante, adelante más cualquier botón de patada.
Kunai dash: abajo, diagonal abajo atrás, atrás, más el botón de pina media.
Combo breaker: adelante, abajo, diagonal abajo adelante.

Y ahora los Supers:
Helicopter kick: abajo, diagonal abajo atrás, atrás, diagonal abajo atrás, abajo, diagonal abajo adelante, adelante más el botón de patada fuerte.
Tiger: adelante, diagonal adelante abajo, abajo, diagonal abajo atrás, atrás, adelante más el botón de patada media.
Super Tona Rush: atrás, diagonal abajo atrás, abajo, diagonal abajo adelante, adelante, atrás más el botón de pina fuerte.

Finishers
Ultra combo: abajo, diagonal abajo atrás, atrás, más el botón de patada débil.
Assault: abajo, diagonal abajo adelante, adelante más el botón de patada débil.
Ultimate: atrás, adelante, diagonal abajo adelante, abajo, diagonal abajo atrás, atrás más el botón de patada media.
Recovery move: adelante, abajo, diagonal abajo adelante más cualquier botón de patada.



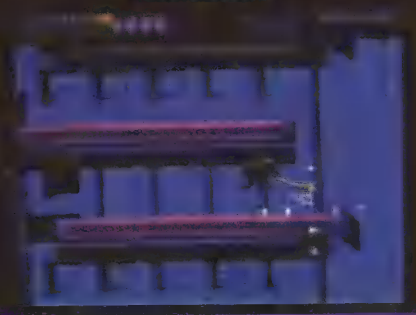
TOP TRICKS

Material escaneado
por: JTKc
para
/TOPKIDSCLUB

SECTOR FAMILY

Battletoads

Para conseguir puntos muuuuyyyy fácilmente, tenés que estar en la pantalla 8 y tomar el tubo que está al principio o a la mitad. Cuando llegás a la parte en que salen unas bolas de la pared, parate donde indica la foto y, cuando caigan, pegales para ir acomodando puntos y así tener el máximo en el marcador.



Dream Master

Para seleccionar cualquiera de los niveles, lo único que tenés que hacer es apretar la siguiente secuencia en la pantalla de presentación:
arriba, select, atrás, adelante, A, A, B.
Es entonces cuando aparecerá una nueva opción, y por cada pantalla que quieras saltearte, presioná el botón A la misma cantidad de veces.

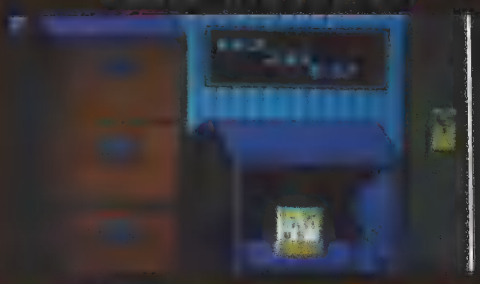
Dirty Harry

Para poder tener vidas infinitas, poné el siguiente password:
"CLYDE".

Dick Tracy

Aquí te damos los passwords para que puedas empezar en las diferentes misiones del juego:

Caso 2: 207 119 060
Caso 3: 164 003 201
Caso 4: 036 224 136
Caso 5: 007 215 047



Dash Galaxy

Para poder elegir el nivel donde empezar, tenés que presionar al mismo tiempo A, B, select y diagonal arriba adelante (al mismo tiempo en que aparece el título del juego)

NOTICIAS TOP SECRET

Material escaneado
por: JTKc
para
/TOPKIDSCLUB

LLEGA EL VERANO Y AL IGUAL QUE AUMENTA LA TEMPERATURA, TAMBIÉN AUMENTA LA CANTIDAD DE NOTICIAS, RUMORES E INFORMES QUE CONTINUAMENTE ME LLEGAN DESDE TODOS LOS SECTORES Y RINCONES DEL MUNDO DEL VIDEOGAME. NOS ESTAMOS PREPARANDO PARA LO QUE SERÁ EL ISHINKAI SHOW DE NINTENDO Y HAY BASTANTES RUMORES SOBRE EL TEMA. SONY FINALMENTE SE ENCUENTRA CON CASTLEVANIA Y AL SATURN ATERRIZAN LOS RPGS, ADEMÁS DE LAS NOTICIAS DE ARCADES... ¡QUÉ MES! ¡QUÉ MES!

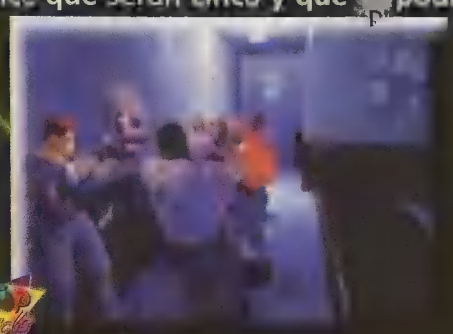
ZONA NINTENDO

Volvemos a encontrarnos con todas las noticias del huracán N64. El *Freak Boy* de Virgin está completándose, y por lo que se ve, va a romper todo cuando salga en febrero. Otro título que va a dar que hablar pero ya, desde este mes, es el *Robotech*, que no sólo parece verdadera lucha intergaláctica, sino que también se juega como un sueño. Konami lanzó imágenes de su *Doraemon 5* (aquí, *Legend of the Mystical Ninja 2)* que, como podrás ver es bastante parecido al Mario. Aterriza en febrero. Con respecto al Ishinkai (antes llamado Shoshinkai), la cantidad de rumores es impresionante. Se sabe que Capcom y Konami mostrarán lo nuevo que preparan para el N64. Se dice que Nintendo va a mostrar el *Zelda 64* para el 64DD, pero lo raro es que hay rumores que apuntan a que finalmente Miyamoto San se decidió por hacerlo un cartucho de 96-megas y lanzarlo a principios del '97. Habrá que ver... Pude ver el *Super Mario Kart R*, y debo decir que es lo más perfecto que haya visto en materia de carreras (y La Sombra lo vio todo). Presenta mejoras TOTALES a lo anterior mente mostrado. En los próximos meses, prometo mostrarlo... TODO...

ZONA SONY

Tres juegos grandes se asoman para el Playstation. El primero es el *Castlevania* en 2-D, que parece alucinante. Era hora que se hiciera algo a la antigua. Gracias Konami. Seguimos con Capcom: el segundo título es el *Resident Evil 2*. La primera versión se convirtió en el game más vendido para el sistema de Sony, así que las expectativas son enormes. Parece que transcurre en una estación de policías tomada por zombis. En cuanto al tercero se trata de un nuevo vistazo al *Megaman* para Playstation. Este avanza por el buen camino, con muchas capas de parallax y sprites en pantalla.

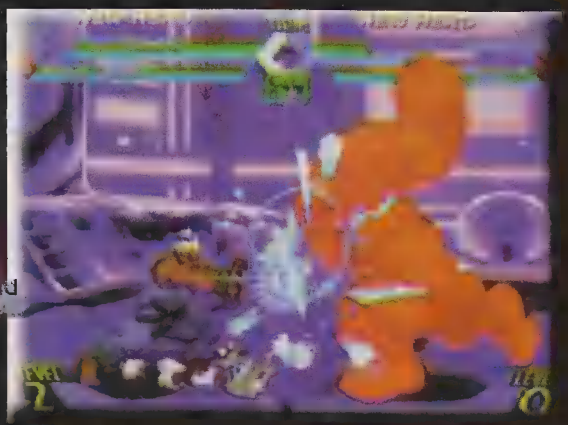
Además, se sabe que Namco está trabajando en un nuevo *Ridge Racer* para el Playstation, con pistas de distintos lugares del mundo, como por ejemplo Paris. Se dice que serán cinco y que se podrá elegir entre cuatro autos.



Se dice que los gráficos de este Resident Evil serán más mejores que los de la primera versión.

ZONA ARCADE

Material escaneado por: JTKr para TOPKIDSCLUB



En el Show AM en Japón de arcades se presentaron muchísimas novedades: Desde el *Alpine Racer 2* y *Aqua Jet* de Namco hasta el *Wave Runner* y *Virtua Fighter 3* de Sega. La estrella del Show fue, sin embargo, Capcom con su *Street Fighter*. Empecemos por el *SF EX*, versión en 3-D de la serie, que cuenta con 8 personajes, cuatro conocidos y cuatro nuevos. Luego está el *X-Men vs. Street Fighter*, game muy interesante que combina a las series de lucha con 17 luchadores de las dos series.

Por último, *Street Fighter 3*. No te puedo decir mucho (Capcom no deja), sólo que parece que serán todas caras nuevas y que es para alquilar balcones.

Desde aquí La Sombra reportándose para despedirse hasta el nuevo año... El '97 traerá sus sorpresas...

Street Fighter y X-Men. Las fotos hablan más que los epígrafes...

ZONA SEGA

Ahora se sabe que el *Sonic X-Treme* para Saturn ha sido cancelado. Sin embargo, Sega anunció que este mes lanzará el *Sonic 3D Blast* para esta consola. Es un título que según ellos mantenían en secreto, ¿por qué será?

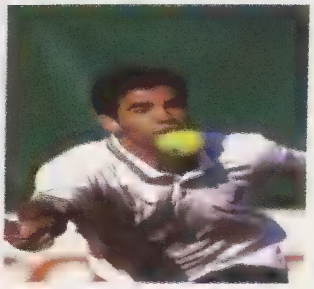
Hace tiempo que no se ve un buen RPG para el Saturn, pero esto se encuentra a punto de cambiar. Se anunciaron una gran cantidad de RPGs como *Baroque*, *Lunar 2* y el más destacado, *Grandia* que está en produccion desde hace 3 años y medio, con un staff de 150 personas trabajando, incluyendo la gente de produccion de música de Skywalker Sound (los mismos que hicieron la *Guerra de las Galaxias*). Parece ser similar al *Dark Savior* o *Breath of Fire 3*, pero de muchísima mayor calidad. Casi no puedo esperar.

El Grandia: una muestra más de que los RPGs entran a un nuevo nivel.

Pelotas, canchas, ruedas y raquetas en esta nueva sección de Top Kids.

Sports Top

por: J
para
/TOPKIDSCLUB



Pistol Pete

Así se lo conoce en el mundillo del tenis al número 1 del mundo, el norteamericano Peter Sampras. Cuando le preguntaron a qué obedecía el sobrenombre, Sampras (25), respondió: "con ese nombre me bautizó la prensa neoyorkina, creo que fue el USA Today. Fue cuando gané a los 18 años el abierto de Estados Unidos frete a Andre Agassi. Al parecer, dos veces durante ese partido, mi saque alcanzó una velocidad de 198 km. por horas... un verdadero disparo".

Pelotazos

* El de **Fernando Redondo** que dejaría la movida madrileña para trasladarse a Italia. Obviamente, la razón es el trabajo. El príncipe Redondo jugaría para la Roma en el fútbol más competitivo del mundo.

* El fútbol también es cultura y por si faltara alguna prueba para corroborarlo, te contamos que ya está en marcha un complejo que incluirá museo, biblioteca y auditorio y que se encontrará íntegramente dedicado al fútbol. Todavía no te podemos dar más precisiones acerca del lugar debido a que por ahora no hya un espacio físico definido para el proyecto. De la iniciativa participaron el concejal Eduardo Jozami, el ex-jugador de Huracán Claudio Morresi y distintos periodistas. Fuerte ese aplauso.

* "Fuerza Juve", fue la leyenda que podía leerse en distintos graffities y pasacalles en la ciudad de la Boca. La fecha fue el pasado 26 de noviembre fecha en que River disputaba la final de la copa Intercontinental contra el equipo italiano. ¿Qué opinás del tema? Nos gustaría saberlo... Si te copás, escribinos y contanos qué te parece.

* "Vine al mundo con una misión: ser el mejor jugador. Lo voy a lograr porque soy disciplinado. Es mi única meta", declaró a la revista Noticial **Ronaldo Luiz Nazário de Lima**, más conocido simplemente como **Ronaldo**. A los 20 años, el flamante jugador del Barza, espera que el empresario italiano Silvio Berlusconi finalmente se decida y pague por su pase la cifra que le prometió: nada menos que 34 millones de dólares.

2004

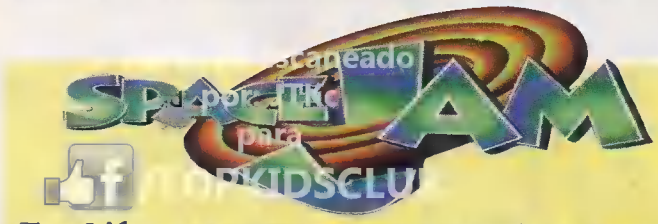
¿Olimpíadas en Argentina?

Los últimos días del mes pasado, 20 integrantes de la comisión evaluadora del Comité Olímpico Internacional, deambularon por Buenos Aires al efecto de evaluar si la ciudad resultaría apta para la realización de los Juegos Olímpicos en el año 2004. En caso de que el comité diga OK, las autoridades invertirán 8 millones de dólares en el acondiciomiento de diferentes lugares - River, el velódromo, el Luna Park, etc.-, además de contruir la flamada Villa Olímpica en lo que alguna vez pretendió ser la Ciudad Deportiva de Boca. Por ahora, son sólo proyectos debido a que recién en setiembre del 97 se sabrá que decidieron los miembros del comité.

CINE & TEVE

EL REGALO PROMETIDO

Regresa el gran Arnold (Schwarzenegger, obvio) y lo hace con una película navideña. El ex fisicoculturista encarna a un padre ocupado que, para reivindicarse de la poca bola que le dio a su niñito durante los últimos días, le promete un jueguete llamado Turbo Man. La acción empieza cuando Arnold se da cuenta de que el regalo está agotado hace meses. Para fanáticos de Arnold que, no obstante, extrañarán verlo en algún rol con un poco más de acción.



También para este mes, se anuncia el estreno de Space Jam, la peli que reúne a dos estrellas máximas del deporte y el cine. Por un lado, el ídolo de la NBA, *Michael Jordan* . Por el otro, el conejo más famoso de la historia de Hollywood, *Bugs Bunny*.
La película mezcla a los dibujos animados con personajes de carne y hueso de una manera similar a la que hace unos años experimentó el cine con ¿Quién engañó a Roger Rabbit? Ideal para los amantes de los efectos especiales, el básquet y, principalmente, para quienes disfrutan de la magia del cine.

101 DALMATAS

Seguro que ya viste la película en versión dibujos animados. De ser así, no debe impedirte mandarte al cine más cercano a tu domicilio para ver esta nueva remake de la película. ¿Que qué tiene de diferente? Que estos 101 dálmatas son perros de verdad.
Además, el filme cuenta con una de esas malas que te dan ganas de meterte adentro de la pantalla para hacer justicia. Se trata de Glenn Close, quien encarna a la malvada Cruella DeVil. Ella es la que perseguirá a los dálmatas con el simple propósito de hacerse un tapado de piel. De verdad: una películas imperdible para todo el mundo.

Secretos Secretos

* Información para fanáticos de *Poliladron*: la oficial Verónica Vega y el Nene Garrizo continuarán en el '97 deleitando a los televidentes con este policial ciento por ciento argentino. Aunque la historia no se prolongará hasta finales del año entrante. Según Adrián Suar, Poliladron llegará a su fin a cuando promedie el año.

* *Cebollitas*: para reemplazar a la exitosa *Chiquititas* que se toma vacaciones durante el verano para volver en el '97, Telefé [illegible] que tratará sobre un grupo de chicos que dan sus primeros pasos en la práctica de fútbol. Como no [illegible] de lo que se verá en el canal 11, a partir de [illegible] de la tarde. La ventaja que sí, a priori estamos en condiciones de señalar es que, por lo menos, los televidentes no tendrán que soportar a [illegible] cantando.

TOPKIDSCLUB

Luego de juntar todas las estrellas en el *Mario 64*, y de completar todas las misiones en el *Pilotwings 64* (dos de los mejores juegos de la historia, a nuestro modesto entender), los usuarios del nuevo sistema de Nintendo están invitados a sumergirse en las profundidades del juego de carreras más espectacular que se haya creado: bienvenidos al mundo *Waverace 64*...

AGUA BENDITA

Jugar al Waverace es similar a la experiencia de probar en los arcades el Alpine Racer (de esqui) o el Prop Cycle (de "bicicletas voladoras"), en que los jugadores deben competir tanto contra el medio ambiente y las condiciones climáticas como así también contra los otros participantes de la carrera. Desde una perspectiva de tercera persona, los jugadores deben navegar a través de ocho pistas, incluyendo una nocturna, otra con distintos accidentes geográficos como lagos y lagunas y hasta una pantalla en el lejanísimo Artico.

Queremos dejar en claro que la diversión de este game proviene, no de atacar a los contrincantes (aunque se los puede chocar y de hecho, es necesario), sino de la carrera en sí, en la que es esencial, entre otras cosas, el hacer todo tipo de acrobacias. Todo esto, claro, en las escenas acuáticas más realistas que hayamos visto jamás.

Todo aquel que haya jugado al Mario 64, apreciará la capacidad del N64 para crear ambientes acuáticos. Bueno, Waverace eleva esa calidad hasta un punto casi inalcanzable, creando agua que no sólo se ve bien (como es el caso del Crash Bandicoot, por ejemplo), sino que además se mueve, se comporta y afecta a los jet skis de manera realista, como si estuviéramos en el agua de verdad. Por ejemplo, en una pantalla en que se debe cruzar un lago tranquilo, el reflejo del bosque en el lago indica que no hay oleaje, lo que permite al jugador una carrera rápida y "cool". En otra ocasión, sin embargo, encontramos al jugador navegando en un ambiente más tropical, donde el agua cristalina y las olas dejan ver las profundidades del océano. Pero sin lugar a dudas, las pantallas más impresionantes son las que presentan olas de tamaños gigantescos, que requieren muchísima habilidad de parte del jugador. Dice Jim Merric, un ingeniero de software de

Material escaneado por JTKc para TOPKIDSCLUB

Nintendo que trabajó en el proyecto. "El realismo en este título se consigue a través de la inclusión de física real, de la propagación de las olas. Así, las motos acuáticas, por ejemplo, dejan olas al pasar que afectan al jugador que esté detrás."

Otro aspecto que Waverace comparte con Mario es que ambos títulos logran ser extremadamente divertidos y a la vez demostrar el poder de el sistema de Nintendo. "La clave del aspecto gráfico es la utilización del alpha-blending o transparencia. Por ejemplo en el nivel del lago, se puede ver debajo del agua a las motos y peces, los reflejos del paisaje y hasta reflejos de aves sobre la superficie acuática, todo al mismo tiempo", explica Merric.

MUNDO MAGICO

Pero los detalles no se limitan al agua. El ambiente en general es absolutamente real.

La animación de los cuatro personajes que se pueden elegir (por supuesto, cada uno con su característica propia como velocidad, fuerza o facilidad de manejo) es simplemente impresionante. Ante una caída y dependiendo de la situación, ellos tienen distintas animaciones.

Por ejemplo, si chocan contra un objeto sólido delante de ellos, son lanzados por los aires, y al subirse nuevamente a la moto se puede ver como sacuden la cabeza intentando reponerse. Igualmente impresionantes son la cantidad de movimientos diferentes que se pueden hacer. Desde en un salto poner la moto sobre la cabeza, hacer la vertical sobre el manubrio, hacer un salto con vuelta y todo (sin la moto), hasta sumergirse con el ski un par de metros. Esto no es fácil de perfeccionar y es por eso que se puede practicar en una de las modalidades de juego: el Stunt Mode, en el que son todo saltos y acrobacias. Los otros modos son: Practice, Single y Championship. Pero como no podía ser de otra manera, la gran opción es la de dos jugadores simultáneos, en la que la pantalla se divide a la mitad. Esta es la diversión suprema. Para un jugador, el modo championship es el más entretenido. La premisa es simple: competir contra otros tres jugadores a través de ocho pistas. Si salís primero, ganás 7 puntos; segundo, 4; tercero, 2 y último, 1 solo punto. La fauna marítima también está presente en el game: desde delfines que se pasean al costado de tu moto hasta las orcas que miran curiosas, como con ganas de comerte.

SENTI MITIMOTO

La magia de este maestro del videojuego se hace presente de nuevo. Una vez más, redefinió un género que parecía agotado en recursos. Desde los increíbles atardeceres que se reflejan en el agua (que a pesar de los colores del cielo se mantiene transparente), las pistas nocturnas con luces, los secretos bien ocultos (¿alguna vez te subiste a un delfín para jugar una carrera?), esto es 100% Miyamoto. Creémos: cuando lo veas, vas a tardar una semana en reponerte de los gráficos antes de poder empezar a disfrutar de su jugabilidad igualmente profunda. Este juego te va a hacer gritar de alegría y agradecerle a Miyamoto por toda la eternidad. En síntesis: Waverace será otro título al que vamos a volver y volver durante años.

Noticias, chismes y fechas en...

Material escaneado
por: JTKc
TOPKIDSCLUB

TOP ROCK

Extraña pareja

Es la que forman Marta Sánchez y el guitarrista de los Guns´n´Roses, Slash. Ocurre que juntos han grabado un tema, *Curdled*, que formará parte de la banda sonora de la nueva película de Quentin Tarantino, el director de Pulp Fiction. Sí, a nosotros también nos parece que la pareja Sánchez-Slash es un poquito surrealista.

Tiempo de cambios

Con una inteligente campaña publicitaria que rezaba: La Rock & Pop no se banca la estatuna derecha, la FM propiedad de Daniel Grinbank anunció su mudanza de la frecuencia 100.3 MHz a la 95.9 MHz del dial. Seguro que ya le estarás de la noticia, pero, lo que a lo mejor no sabés es que mientras Mario Pergolini anunciaba en su programa la mudanza de frecuencia - mediante un reportaje al ya mencionado Grinbank y al dueño de la frecuencia que hasta ese momento ocupaba la Rock & Pop (95.9), sin más trámite, sacarlos del aire. Esto motivó una mudanza anticipada ya que ni el conductor ni el empresario se bancaron el mal sucedido cuando ambos estaban en el aire.

LED ZEPPELIN FOREVER

- Si te recopa Led Zeppelin y navegás por Internet, no te lo podés perder: tipeá http://www.led-zeppelin.com y entrarás en el mundo de videos y audios de la banda, algunos totalmente desconocidos, que exhibe el fana canadiense Sam Rapallo. Si, además, querés una buena base de datos, Duncan Watson ha recopilado todo, todo, todo: letras, temas, fechas de conciertos, grabaciones -oficiales y de las otras- de los Zeppelin como banda, más toda la información sobre Page y Plant y su unión y los Yardbirds. En ftp://ftp.netlink.co.nz/~duncanw/Led Bfiles.

Y si querés sumarte a los 800 incondicionales de la banda que intercambian vía e-mail opiniones, chismes y cualquier cosa que se refiera a sus ídolos, dirigí un mail a listserv@listserv.acsu.buffalo.edu, con el texto suscribe zeppelin-l y tu nombre. Formarás parte del mailing list y empezarás a recibir entre 40 y 60 mails por día de cualquier lugar del planeta.

La lista tiene su site en http://www.dnaco.net:80/~buckeye/dg.html. De alucine.

Material escaneado por: JTK para /TOPKIDSCLUB

Ultimo momento

Grupo: Las pelotas STOP Se presentan este sábado 7 en Obras STOP Graban disco en Vivo STOP Sólo se venden entradas anticipadas y a 10 $ en los locales de Dunkin Donnuts STOP Grupo: La renga STOP. La cita es el 13 y el 14 de diciembre en Obras STOP A las 22 STOP Las entradas también se venden en Dunkin Donuts Stop A 10 $ STOP.

Ecomúsica

Así podría denominarse a este nuevo estilo que tienen los músicos -tanto locales como extranjeros- de hacer shows y discos a beneficio de distintas entidades dedicadas al cuidado del medioambiente. En esta oportunidad, son los Pearl Jam los que, con su último CD titulado ***Music for our Mother Ocean*** (Música para nuestra madre Océano... ¿no te sorprenden nuestros conocimientos de inglés?), quieren recaudar plata, nada menos que para limpiar el mar. Sucede que los chicos, además de defender el medioambiente,son fanáticos del surf y realmente sufren en su propia piel los efectos de la contaminación.

Que se mejore

.. es nuestro deseo para Dolores O´Riordan, de The Cranberries. Resulta que la bella cantante debió suspender parte de sus actuaciones por Estados Unidos debido a una antigua lesión en la rodilla. Por esta razón, deberá permanecer lejos del agitado mundillo del rock por lo menos hasta el mes que viene.

Sex Pistols La leyenda continúa

Socios fundadores del movimiento punk, los Sex Pistols arribarán a la Argentina como parte de su gira mundial a la que bautizaron como Sucio Lucro.Si te interesa saber cómo suena hoy la banda que otrora lideró Sid Vicius, no olvides que el 4 y 5 de este mes, se presentarán en Buenos Aires. El grupo es A77aque .

Vos ya sabés: cualquiera sea tu duda, encuentra su respuesta en esta sección de *Top Kids*. Por eso, cualquier pregunta que tengas para hacernos, escribila y remitila a Pinto 3574 (1429), Capital , por supuesto, dirigida a Top Questions.

Pregunta

*Querido **Top Kids**: Quería decirles que la revista está buenísima. Me llamo **Francisco** y sólo quería pedirles los siguientes trucos para el Sega Genesis:*
*1) Cualquier truco de **Bugerman.***
*2) Cualquier truco del **Toy Story.***
*3) El truco del **MK 3** con Baraka, donde él se arrodilla y empieza a mover sus cuchillos de arriba hacia abajo.*
*PD: Vamos **Top Kids.***
Francisco Zubiría

Respuesta

Gracias por lo que decís de la revista y vamos ya con las respuestas porque tenemos un montón de laburo.
1) En la pantalla de presentación, apretá A, A, B, B, C, B, arriba, atrás, A, arriba, B, adelante y listo. Aparecerá Bugerman con un traje de Super Bugerman y...
2) El truco que pedís salió en Top Tricks de hace un par de meses.
3) Para hacer este movimiento especial tenés que apretar atrás, atrás y el botón de golpe bajo.

Pregunta

*Hola. Me llamo **Gonzalo** y les quería pedir las siguientes cosas.*
*1) Del **FIFA Soccer ´96**, ¿tienen trucos? (que sea para Mega Drive)*
*2) ¿Cuánto cuesta un Sega Saturn y el **Virtua Fighter**?*
PD: Por favor, pásenla porque es la sexta vez que escribo. Sigan así y nunca dejen de sacar la revista porque es la mejor que hay en el mundo, en especial Top Question y el Battlewave.
Gonzalo Sloomant, José C.Paz, Pcia. de Buenos Aires

Respuesta

A vos también un agradecimiento enorme y decirte que te quedes tranquilo porque pensamos seguir saliendo. Ahora, las respuestas.
1) Poné el cursor donde dice cambiar de idioma y apretá B, A, C, C, A, A, B, A, C. Te permitirá hacer mejoras en tu equipo.
2) Ahora bajaron muchísimos sus precios -al igual que el Playstation- por la salida del N64. De todas formas, los precios depende de donde vas a comprarla. Nueva, podés llegar a conseguirla entre 300 y 400 $. En cuanto al VF, es un juego bastante viejo debido a que ya se ha lanzado su segunda versión. No puede costarte más de 100$.

Pregunta

*Queridos amigos de **Top Kids***
*Me llamo **Ignacio** y quería que me dieran los trucos de estos juegos:*
*1) **Sonic 3***
*2) **Sonic 1***
*3) **Fifa Soccer ´96***
(Todos para Sega Genesis)
PD: perdón por los horrores de ortografía y gracias.
Ignacio Martínez
Río IV, Córdoba

Respuesta

Estás perdonado por las faltas y estas son tus respuestas.
1) Apretá, en la pantalla de presentación, arriba, arriba, abajo, abajo, arriba, arriba, arriba, arriba (tenés que hacerlo muy pero muy rápido). Si te salió bien, escucharás un sonido y si presionás abajo, aparecerá la opción de Sound Test donde podrás escuchar todos los sonidos del juego.
2) En la pantalla de presentación, apretá arriba, abajo, atrás, adelante. Si lo hiciste correctamente, escucharás un ruido. En ese momento mantené apretado el

botón A y al mismo tiempo, presioná Start. De esta manera accederás a una pantalla secreta donde podrás elegir el nivel donde querés empezar.
3) Leé la respuesta que le dimos a Gonzalo Sloomant y, de yapa, les damos un truco más. Seguí los primeros pasos que mencionamos en el otro truco del Fifa, pero apretá esta secuencia de botones: B, A, A, C, ↑, A, ↑, A.

Material escaneado por: JTK para /TOPKIDSCLUB

Pregunta

Querido ***Top Kids***:
Me llamo Leandro, tengo 11 años y les quiero pedir los siguientes trucos del ***Killer Instinct 2***. El ultra, el ultimate y el remate de:
1) Yago
2) Orchid
3) TJ Combo
4) Tusk
(todos para arcade)
5) ¿Van a salir el KI 1 y 2 para Mega? ¿Cuándo?
Bueno, me despido.
PD: es la primer carta que le mando a una revista. Por favor, publíquenla.
Leandro dos Santos
Corral de Bustos, Córdoba

Respuesta

No te podés quejar. Aquí van todas las respuestas a todas las preguntas que nos hiciste.
1) Ultra: abajo, diagonal abajo atrás, atrás y patada débil.
Ultimate: adelante, abajo, diagonal abajo adelante, más el botón de patada fuerte.
Remate: atrás, diagonal abajo atrás, abajo, diagonal abajo adelante, adelante y el botón de patada débil.
2) Ultra: abajo, diagonal abajo atrás, atrás más el botón de patada débil.
Ultimate: atrás, adelante, diagonal abajo adelante, abajo, diagonal abajo atrás, atrás más el botón de patada media.
Remate: abajo, diagonal abajo adelante, adelante y el botón de patada débil.
3) Ultra: adelante, atrás y el botón de piña fuerte.
Ultimate: mantené apretado el botón de patada débil y hacé adelante dos segundos, atrás y soltá el botón.
Remate: atrás, adelante más el botón de patada fuerte.
4) Ultra: adelante, diagonal adelante abajo, abajo, diagonal abajo atrás, atrás y el botón de piña media.
Ultimate: adelante, abajo, diagonal abajo adelante, más el botón de patada media.
Remate: atrás, diagonal abajo atrás, abajo, diagonal abajo adelante, adelante más el botón de piña media.
5) Es imposible porque el Killer es un juego hecho por Nintendo y seguro que sabés que son competidores. Además, es muy difícil para hacerlo en una base de 16 bits. Por ahora, quedó en la nada el proyecto de sacarlos para SNES.

Pregunta

Hola. Me llamo Pablo, tengo 11 años y los quería felicitar por la revista que está re buena. Además, tengo unas preguntas que me gustaría que me las contesten lo antes posible.
1) Me comentaron que hay un truco para sacar un juego de naves en el ***MK 3***. Me gustaría que me lo pasen.
2) ¿Cómo hago para sacar a Motaro y Shao Kahn?
3) ¿Cómo se hace la mercy?
Además, les envío algunos trucos.
PD: todo es para Mega.
Pablo Voss
Moreno, Pcia. de Bs.As

Respuesta

A vos también gracias por las felicitaciones y ahora sí, tus respuestas:
1) Afortunadamente, lo que te dijeron es verdad. Lo conseguís de la siguiente manera: tenés que apretar donde introducís los kombat kodes los botones en la siguiente secuencia y cantidad de veces. 6 veces el botón de piña baja, 4 veces el botón de bloqueo y 2 veces, el de patada baja. Todo esto, en el control 1. Luego, 4 veces, el botón de piña baja, 6 veces, el botón de bloqueo y 8 veces, el botón de patada baja en el control 2. Listo. Si te

Material recopilado por Top Kids
/TOPKIDSFAN

parece complicado, cuando hacés el truco que te vamos a dar a continuacuón hay una opción que te hará ir directamente sin necesidad de kombat kode. Lo que tenés que hacer en este juego es matar a todas las naves apretando el botón de piña alta (se puede jugar de a 2.
2) Esta pregunta la contestamos millones de veces. La vamos a repetir una vez más para todos aquellos que aún se mueren de ganas por jugar con estos luchadores. La forma de hacerlo es activando sus nombres en unas opciones secretas que, a su vez, las sacás en la pantalla de Start y Options apretando la siguiente secuencia en el mando 1: A, C, arriba, B, arriba, B, A, abajo. (Opción Cheat). Secrets: apretá B, A, abajo, izquierda, A, abajo, C, derecha, arriba, abajo. Killer Kodes: apretá C, derecha, A, izquierda, A, arriba, C, derecha, A, izquierda, A, arriba. Acá encontrarás, además de las opciones para activar a Motaro y Shao Kahn muchas más como las que nos preguntás en el punto 1.

Pregunta

Hola **Top Kids**.
Me llamo Mario y les escribo desde Córdoba. Los quería felicitar por la revista. Me gusta toda en general. Ahora, quiero hacerles algunas preguntas. Les pido por favor, pero por favor, que me den el truco de:
1) ¿Cómo jugar con Smoke?
2) Animalities y fatalities de:
a) Shang Tsung
b) Jax
c) Kano
d) Liu Kang
e) Nightwolf
f) Kung Lao
g) Kabal
3) Y también quería saber para qué sirven esos códigos que aparecen en la pantalla de versus (¿hay que poner algo?).
Les ruego que me publiquen la carta lo antes posible. Saludos y abrazos a todo el equipo de **Top Kids**.
PD: me olvidaba, esta es la primera vez que escribo.
PD 2: todo para Genesis.
Mariano Brizuela
Río III, Córdoba

Respuesta

Son muchas las respuestas así que empezamos ya:
1) Te vamos a dar la manera fácil: activá a Smoke en las opciones que dimos en la carta anterior (al igual que Motaro y Shao Kahn).
2)
a) Animality: mantené aporetado el botón de piña alta a una distancia de 4 pasos y apretá el botón de correr 3 veces. Fatality: mantené el botón de piña baja y apretá abajo, 2 veces adelante y abajo. Soltá el botón a cero distancia.
b) Animality: parate cerca y mantené apretado el botón de piña baja y hacé adelante, adelante, abajo, adelante. Soltá el botón.
Fataltity: mantené bloqueo y hacé arriba, abajo, adelante, arriba. Soltá el botón y presionalo otra vez. Distancia: pegado.
c) Animality: mantené apretado el botón de piña alta y apretá 3 veces bloqueo. Distancia: pegado. Fatality: mantené apretado el botón de piña baja y hacé adelante, 2 veces abajo, adelante y soltá el botón. Distancia: pegado.
d) Animality: abajo, abajo, arriba. Distancia: pegado. Fatality: en cualquier parte de la pantalla, apretá: adelante, adelante, abajo, abajo más el botón de patada baja.
e) Animality: adelante, adelante, abajo, abajo. Distancia: pegado. Fatality: arriba, arriba, atrás, adelante y el botón de bloqueo. Distancia: pegado.
f) Animality: correr 4 veces más el botón de bloqueo. Distancia: pegado. Fatality: apretá correr, defensa, correr, defensa y abajo. Distancia: cualquiera.
g) Los movimientos de

Kabal los dimos en la revista de octubre.
3) Esos son los anteriormente mencionados Kombat Kodes. Son para introducir códigos por medio de los dos controles apretando los botones de piña baja, bloqueo y patada baja.

Digitalizado por JTKc para TOPKIDSCLUB

Pregunta

Hola. Me llamo Hernán y tengo 12 años y les quiero pedir trucos del **MK 3**.
1) ¿Cómo es la fatality de Reptile que desaparece y lo corta a la mitad
2) ¿Cómo es la fatality de Sub Zero que le tira la bolita de hielo. Y también la otra?.
3) ¿Cómo es la de Shang Tsung que lo agarra y le saca el alma.
4) ¿ Y cómo es la de Cage?
5) ¿Cómo son las de Jax y Rayden?
PD: para Sega.
Hernán Viltez
Morón, Pcia. de Bs.As.

Respuesta

1) Para estar invisible tenés que hacer arriba, arriba, abajo, piña alta. Luego ponerte al lado y hacer 3 veces adelante, abajo y el botón de patada alta.
2) Para la de la bolita, tenés que estar bien lejos, mantenér apretado el botón de piña baja y hacer atrás, atrás, atrás, abajo, adelante y soltarlo. Para la otra, congelarlo con el hielo eterno (adelante, adelante, abajo, patada alta. A dos pasos) y hacer: adelante, adelante, abajo, adelante, adelante más el botón de piña alta.
3) Mantené defensa y hacé arriba, abajo, arriba más el botón de patada baja. Distancia: pegado.
4) Abajo, abajo, adelante, adelante y el botón de piña baja.
5) Para la de Jax, mantené piña baja, hacé 4 veces adelante y soltá. Para la de Rayden, mantené durante 25 segundos (más o menos a la mitad de la pelea) y luego soltalo. Todo, pegado a tu oponente.

Pregunta

Queridos amigos de **Top Kids**:
Soy Leopoldo y su revista está muy buena. Especialmente Top Questions. Y, por favor, respóndanme estas preguntas.
1) ¿Cómo es la bicileta de Sonya en el MK 3?
2) ¿Y las fatalities de Snag Tsung?
3) ¿Y todas las animalities?
Leopoldo Magliarelli,
Capital Federal

Respuesta

Querido Leopoldo:
Te damos las gracias por lo que decís de la revista pero, lamentablemente, no podemos satisfacer tus pedidos debido a que no pusiste en tu mensaje para qué consola querés los trucos. Lo mismo sucede con el truco para la Página del Lector. Volvé a escribirnos y especificanos el tema.

Pregunta

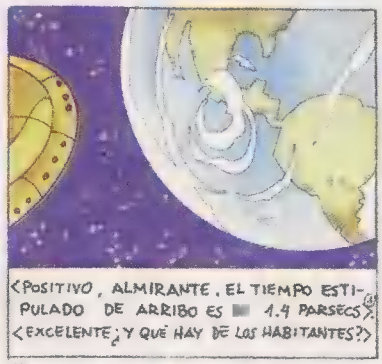
Hola. Somos Sabrina y Andrea y les queríamos decir que somos refanáticas del MK 1, II y 3. Y les pedimos que por favor nos contesten estas preguntas.
1) MK 3: si queremos jugar con Mileena, Kitana o los personajes ocultos; ¿en qué pantalla hay que poner el código?
2) ¿No hay algún código para poner como en el MK 2?
3) Queremos bastantes trucos y golpes de Sheeva
4) Y para el MK2, queremos fatalities, friendships y babalities de bastantes jugadores incluyendo Kitana y Mileena.
Gracias y esperen nuestra próxima carta. Chau.
Sabrina y Andrea,
V. Ballester, Pcia. de Bs.As.

Respuesta

Ante todo, salud a las lectoras de **Top Kids**. Después -y lamentablemente porque no nos gusta desairar a las damas- les tenemos que decir que nos resulta imposible contestar sus preguntas debido a que ustedes tampoco nos han señalado a qué consola se refieren. Por favor, cumplan su promesa y vuelvan a escribirnos con todos los datos.

III CONCURSO DE COMICS TOP KIDS - CIENCIA FICCION

Material escaneado por: JTKc para TOPKIDSCLUB



(4) UNIDAD DE TIEMPO ALIENÍGENA.

(2) LA ESCALA GOLDWYN-PEREZ MIDE EL DESARROLLO TECNOLÓGICO DE LAS DISTINTAS RAZAS INTERGALÁCTICAS. CONSTA DE 25 PUNTOS.

PRIMERA MENCION

GUIÓN: EZEQUIEL BARRIONUEVO DIBUJOS: FERNANDO BARTOLUCCI

¿PUDIERON CUADRAR SU DESTINO?

AFIRMATIVO, SR. HAY VEINTE ESCUADRONES EN POSICIÓN.

"ENTONCES, CABALLEROS, SOLO NOS QUEDA CRUZAR LOS DEDOS"

<¡USE ESOS DEDOS, GENERAL!>

<INICIAR ATERRIZAJE>

WHOOSH

DIABLOS, SOLDADO, ¿NO ERA ESTA SUPUESTAMENTE LA "ZONA DE CONTACTO"?

POSITIVO, SEÑOR. Y NO HAY POSIBILIDADES DE EQUIVOCACIÓN EN LOS CÁLCULOS.

"NO PODEMOS PERMITIRNOS EL MÁS MÍNIMO ERROR"

CRASH

CRASH

KRAK

Material escaneado por JTKc para TOPKIDSCLUB

BARRIONUEVO - BARTOLUCCI

SPIDER-MAN

Material escaneado por JTiko para /TOPKIDSCLUB

Ha combinado la agilidad de los arácnidos con la inteligencia de los humanos. El año que viene, cumplirá 30 años aunque, en los veintipico, ya estamos en condiciones de afirmar que Spiderman es un héroe inmortal.

... En realidad, es un poco más viejo aunque poco importa teniendo en cuenta que fue en 1967 cuando deslumbró en la pantalla chica con las telarañas que le permitían -y aún le permiten- deslizarse por los rascacielos neoyorkinos y librar en las alturas las más encarnizadas peleas. Fue en ese entonces, hace casi ya 3 décadas, cuando la tele presenció el primer capítulo de una serie de 65 que contaba con un nuevo y alocado personaje como protagonista, arribado del mundo del comic, con la particularidad de combinar lo mejor de las arañas y las virtudes humanas. ¿Su nombre? ¿Qué importa? Todo el mundo lo conoce como Spiderman o, también, el Hombre Araña.

La justicia enmascarada

Los enmascarados son un clásico en las historias de héroes y villanos. ¿Por qué? Por un lado, porque es absolutamente necesario preservar la identidad del héroe para que el villano no lo destruya cuando el primero se encuentra desprovisto de sus poderes especiales. En otras palabras, para el mundo de los comics y las aventuras, parece ser un elemento fundamental a la hora de hacer justicia y luchar por el bien. Por el otro, lo cierto es que resulta mucho más atrapante y seductora una máscara que, a lo mejor, un rostro que revela que el héroe en cuestión pueda parecerse a cualquier mortal.
Si a la seducción de la máscara le agregáramos un traje especial, llamativo y que además destaque los músculos de un cuerpo poderosamente entrenado, el resultado puede llegar a ser genial. Como en el caso de Spiderman.

Pero no son solamente su máscara y su traje lo que lo vuelve irresistible. Son sus características arácnidas las que lo convierten en un héroe especial. Con sus telarañas, inmoviliza a sus oponentes, sobrevuela Nueva York a una velocidad sorprendente y como si esto fuera poco, además, tiene la posibilidad de trepar paredes tan lisas como si estuvieran asfaltadas.

Lo mejor de cada raza

Cuenta la leyenda que Spiderman nació debido a una picadura de araña, producida en un laboratorio. Lejos de resultar letal, el insecto "prestó" al humano sus mejores cualidades que el héroe capitalizó para poner en línea a la mala gente que deambula por una de las ciudades más peligrosas -y bellas- del mundo.
El secreto es otra de los rasgos de su personalidad. Spiderman, como tantos otros paladines, esconde su personalidad -arácnida, en su cas0- para el resto del mundo y guarda silencio, consciente que de esa manera, podrá salvar más vidas y proteger mejor al mundo.

Material escaneado para /TOPKIDSCLUB

ALIENS

Fue en 1979 cuando un nuevo terror aparecía en la pantalla del cine y cautivaba, con mezcla de atracción y rechazo, a gente de cualquier sexo y edad. Sucede que en ese año y de la mano del director Ridley Scott el primer Alien decía presente y se instalaba, definitivamente, como un villano que, con 15 años de historia, ya es un clásico del cine.

Monstruos. Pero no son de los comunes. Los aliens tienen la capacidad de destruir todo aquello que se entrecruza en su camino. Vieron la luz a finales de la década del '70, cuando aparecieron subrepticiamente de la mano de Ridley Scott -el director de Thelma & Louise-, quien produjo con este filme un nuevo terror que fascinó a todos los públicos y se convirtió en éxito de taquilla aquí, en Argentina, y en todo el mundo.
¿Por qué resultan tan fascinantes? Porque Los Aliens, además de personajes fantásticos producto de un género que combina lo mejor de la ciencia ficción con lo mejor del terror, son una de las muestras más acabadas de que los efectos especiales pueden ser un recurso más que válido para aquellos que saben utilizarlos.
Aquella primera Alien comenzaba con una expedición en el espacio. Una enigmático planeta que invitaba a ser explorado y, cuando eso sucedía... zas: el primer Alien vio la luz.

Segundas partes.

Sólo hubo una sobreviviente desde aquella terrible expedición quien se decidió a regresar al planeta de las horribles criaturas, esta vez acompañada por todo un escuadrón de marines. La batalla fue librada y la acción se convirtió en un ingrediente más de esta Aliens (1986), dirigida esta vez por James Cameron (el mismo de Terminator).
Esta secuela de la película original puso en tela de juicio la famosa parte que reza que "segundas partes nunca fueron buenas". Esta Aliens fue un despligue de acción y de técnica al punto tal que sus efectos especiales se llevaron un Oscar en la entrega de premios correspondientes a la producción del '86. (Un dato para fanáticos: de la película original fueron cortados 17 minutos que sí podés ver en la edición del video).
Pero la historia de estos monstruos no terminó ahí. Los huevos que dan fruto a los Aliens no pudieron ser aniquilados por completo y en 1992 Alien 3 volvió al cine para que puedas comprobarlo por vos mismo. Los sobrevivientes de Aliens son destinados a una prisión situada en un planeta desolado y... ¡adivinen qué? Allí los Aliens tienen la capacidad de regenerarse. David Flichner, el director responsable de esta tercera versión, recreó el ambiente de los Aliens de manera fiel. Y lo hizo de tal forma que, según dicen en Hollywood, ya está en marcha la cuarta versión de los Aliens por la que su protagonista de siempre, la actriz Sigourney Weaver, cobraría la friolera de 8 millones de dólares por protagonizar.
A pesar que de en esta última versión, tres personajes quedaron al final dando pie a una nueva secuela (la Weaver, el robot y una pequeña), no sabemos cómo se retomará la historia debido a que desde el '92 -fecha de la última aparición pública de los monstruos- en adelante, estamos seguros de que ellos siguieron haciendo de las suyas...

LOS ARTISTAS

Material escaneado
por: JT
para
TOPKIDSCLUB

Matías Ceballos,
Río IV

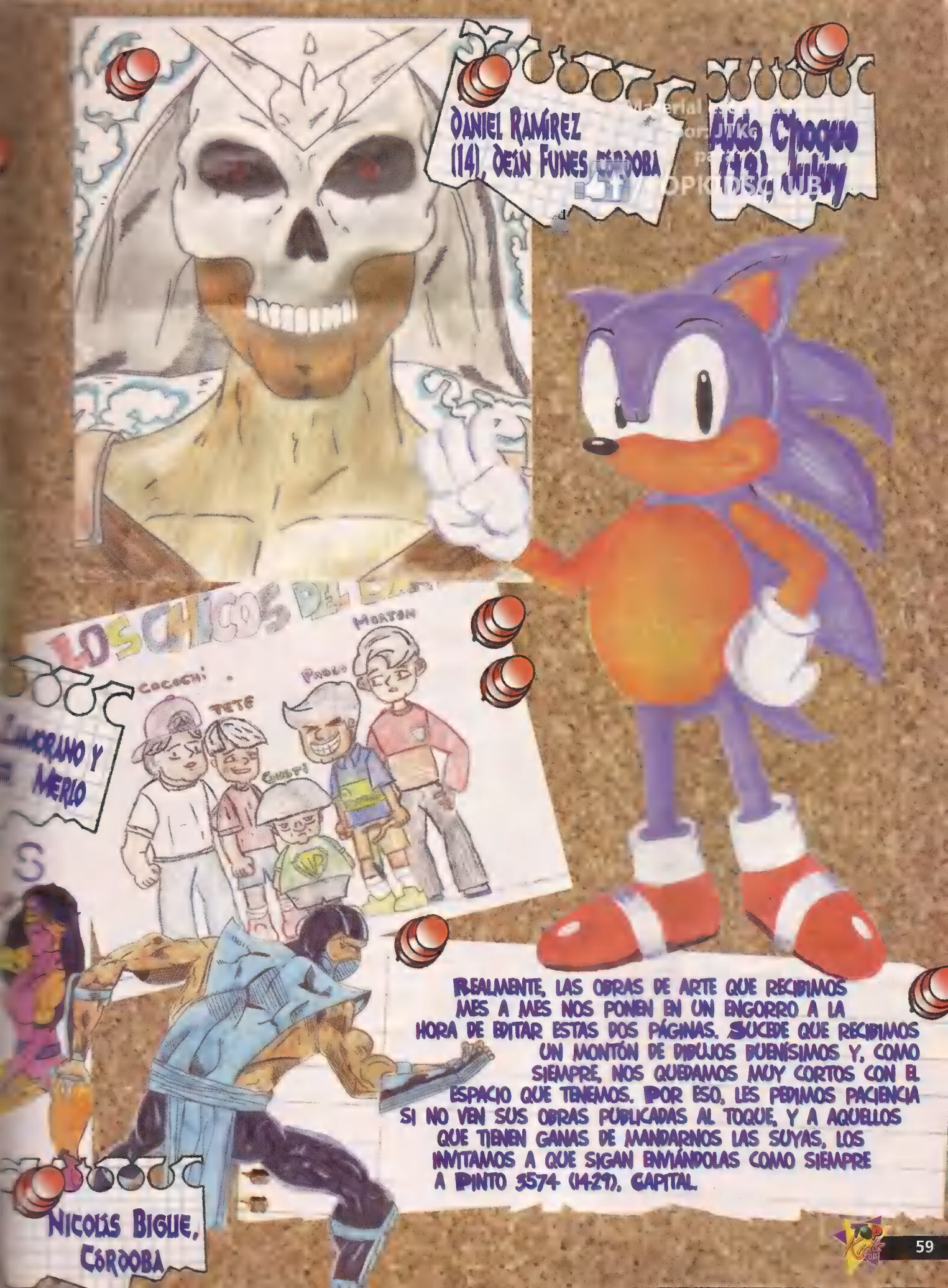
Adolfo González,
La Quiaca

Franco Lavalle
Rafaela, Santa Fe

Mario
Fernan

LAS MUCHACH

Diego Ruiz,
Rosario



Realmente, las obras de arte que recibimos mes a mes nos ponen en un engorro a la hora de editar estas dos páginas. Sucede que recibimos un montón de dibujos buenísimos y, como siempre, nos quedamos muy cortos con el espacio que tenemos. Por eso, les pedimos paciencia si no ven sus obras publicadas al toque, y a aquellos que tienen ganas de mandarnos las suyas, los invitamos a que sigan enviándolas como siempre a Pinto 3574 (1429), Capital.

ERMAC

Material escaneado por JTKc para /TOPKIDSCLUB

El caballero Rojo

Poco es lo que se sabe de este luchador recién arribado al kombate.
Sus movimientos a la hora de pelear demuestran que es un auténtico ninja y que apela a la fuerza y a la sabiduría a la hora de asestar sus golpes.
Apareció de la nada en el Mortal Kombat 3 Ultimate y, a pesar de que nunca se ha declarado a favor de Shao Kahn, lo cierto es que todo hace pensar que este guerrero, poseedor de la sabiduría oriental, simpatiza con el malvado emperador del Outworld.
Su irrupción en el kombate ha logrado que cambien las reglas del juego. Bah... todo sigue igual, pero la aparición de Ermac ha puesto cautelosos a sus enemigos, debido a que es uno de los más rápidos y poderosos luchadores que se pueden hallar en el MK. Prueba de ello son algunas de sus tomas que, si las sabés combinar, podés conseguir los famosos "juggles" (kombos en el aire). Esta característica le da un poder especial, debido a que al utilizarla puede sacar mucha más energía a su oponente que con los kombos tradicionales (autokombos).

El aspecto de un guerrero

Ermac tiene una apariencia que a los fanáticos del MK les resultará vagamente familiar. Esto sucede porque su vestimenta es exactamente igual a la de Sub Zero, Scorpion o cualquiera de los otros ninjas del kombate. Claro que el color que eligió para su traje de guerrero es el rojo, lo que lo diferencia, y mucho, de los otros luchadores de su estilo.

Por lo demás, más allá de la ropa, Ermac es un luchador más feroz aún que los demás ninjas. ¿El motivo? Dicen que como no defiende a ninguno de los dos grandes ejércitos del kombate y él lucha por las suyas, aprovecha y descarga su furia contra todo aquel que se le ponga adelante, independientemente del color de su camiseta.

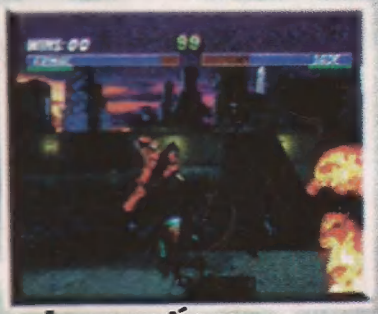
Algunos secretos

Muchos pensaron que era un personaje secreto de la primera versión del kombate y que aparecía al hacer infinidad de versiones de trucos. Lo mismo se dijo cuando apareció el MK 2 ... ¡Si hasta algunas revistas norteamericanas "trucaron" con las computadoras las fotos de los juegos para hacernos creer que allí participaba un ninja rojo! Pero nada de esto era verdad. Finalmente, cuando público y fanáticos insistieron tanto con preguntas y consultas sobre este personaje, los programadores decidieron crearlo. Así fue como en el MK 3 Ultimate vio la luz Ermac, el ninja rojo, como uno de los 3 personajes que se podían sacar mediante los 3 códigos que aparecen cuando perdés (todo esto, en las versiones de Arcade y Saturn).

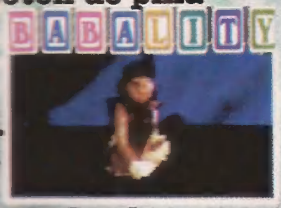
Para Super Nintendo, Sega Genesis, Nintendo 64 y Playstation, Ermac aparece, en cambio, como un personaje más.

tomas y movimientos de ERMAC

Material exclusivo por: JTKc para TOPKIDSCLUB

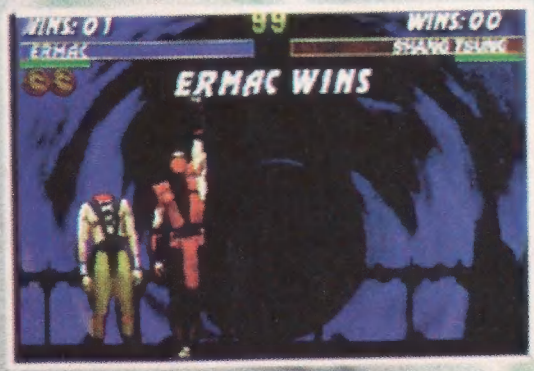


***Arrow**
Es lo que te permite tirar la llamada flecha de energía y asestarle un golpe a tu oponente cuando él se encuentra lejos. Lo hacés presionando abajo, atrás y el botón de piña baja.



*** Fire Ball:** abajo, atrás y botón de piña baja.
*** Teleport:** abajo, atrás y botón de piña alta.
*** Inviso Slam:** atrás, abajo, atrás y el botón de patada alta.

Fatality 1: correr, bloqueo, correr 2 veces, patada alta. Distancia: pegado.
Fatality 2: abajo, arriba, abajo 3 veces, defensa. Distancia: 2 a 3 pasos.
Pit: correr, bloqueo, correr 2 veces, patada baja.



Kombo 1: piña alta 2 veces, atrás, piña baja, patada alta, patada baja.
Kombo 2: patada alta 2 veces, patada baja, adelante, patada alta.

TRY AGAIN

Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

Los héroes nunca mueren...

The Mask

Uno de los últimos héroes recién arribado al mundo de los inmortales. La Máscara que, además de ser un excelente bailarín, desbarata los planes de todos aquellos que pretenden hacer el mal.

Y los villanos tampoco

Gatúbela

Por primera vez, una mujer en la página de nuestros villanos favoritos. Mitad gato, mitad dama. Gatúbela es una de las más peligrosas enemigas de Batman. En el próximo número de Top Kids, todo acerca de la seductora y malvada Gatúbela.

Top News

Destruction Derby 2

Un juego para Playstation que, según parece, se convertirá en uno de los más recordados simuladores de autos de la historia del videogame. Si querés saber acerca de las modificaciones que ha sufrido esta segunda versión de la primera, no tenés más que esperar ansiosamente tu revista del mes que viene.

INFORME ESPECIAL

STREET FIGHTER 3 Y STREET FIGHTER EX

Inauguramos el '97 contándote todo sobre las esperadísimas secuelas del juego de lucha que empezó todo. En un informe al más puro estilo Top Kids, te adelantamos todos los entretelones de estos dos juegos super secretos.

Juego del mes Mega

Sonic 3 The Blast

Vuelve el puercoespín azul, y si te querés enterar de las características más sobresalientes de este Sonic 3 The Blast, no tenés más que buscarlas el mes que viene en las páginas de Top Kids. Además, las mejores fotos.

Y además: Las respuestas a tus dudas en Top Questions - Todo el deporte en Top Sports - Las predicciones del Horroróscopo y más Páginas Malditas para invertir tu tiempo libre de vacaciones.

I CONCURSO DE CARICATURAS TOP KIDS

Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

Ya recibimos un montón de caricaturas para el concurso en el que te podés hacer acreedor de 100 $ en efectivo. Claro, además del "cash" continuamos con la sana costumbre de premiar a los diez primeros mencionados con 10 juegos de mesa estilo Pictionary. ¿Qué tenés que hacer para ganar algunos de estos premios? Leé ya las bases del concurso:

1) Tendrá que ser un dibujo a color -no se aceptarán fotocopias- de las siguientes medidas: 18 x 22 cm. También puede ser más chico.
2) Podrá utilizarse cualquier técnica para llevar a cabo la caricatura aunque recomendamos no usar lápiz debido a que posteriormente nos resulta muy difícil reproducirlo en la revista.
3) El protagonista podrá ser cualquier personaje real (no es válido caricaturizar a un personaje de ficción) que se desempeñe en cualquier rubro. Por ejemplo, podés dibujar a alguien de la tele (Marcelo Tinelli, Mario Pergolini, etc.); o a alguien del deporte (el uruguayo Francescolli, Bilardo, el Mono); o a alguien de la música (Fito Páez, Mick Jagger, etc.). En fin, lo importante es que sea un personaje vivo y actual.
4) Los autores cederán los derechos de publicación y los originales no serán devueltos.
5) Los datos personales de los caricaturistas deberán ser entregados en hoja aparte y en ellos tendrán que figurar los siguientes puntos: nombre completo, edad, domicilio y teléfono.
6) El concurso cierra el 20 de enero.
Buenísima suerte.

Matías Pan, ganador del III Concurso en la redacción.

Con atraso

Que nuestro III Concurso de Comics fue todo un éxito, no deben tener dudas ninguno de nuestros lectores debido no sólo a la calidad de historietas que ustedes tienen la oportunidad de ver -aunque sea en una corta escala debido a que sólo podemos publicar al comic ganador y las primeras menciones-; sino, también, a la lista que dimos en el número pasado donde figuran los nombres de todos los concursantes. Lamentablemente, algunos comics llegaron a la redacción algunos días después de la fecha de cierre del concurso y, por esta razón, no pudieron participar del certamen. Gracias también a estos lectores que nos remitieron sus historietas y cuyos nombres reproducimos a continuación:
Nahuel Gladstein, Capital Federal; Alejandro Romano, Capital Federal; Daniel Jadra, Córdoba; Francisco Pignataro, Martínez; Juan Manuel Alvárez, Mendoza; Julio E.Jiménez, Capital Federal; Mario y Fernando Zamorano, Merlo.

BALANCE DEL AÑO: LOS MEJORES JUEGOS DEL ´96.

Material escaneado por JTKc para TOPKIDSCLUB

LOS TRUCOS QUE VOS QUERÉS PARA SEGA, FAMILY, PC Y ARCADE.